FEBBRAIO - N°83
Lire 14.900

CONTIENE PC CD-ROM

THE GAMES machine

PC AMIGA-MACINTOSH-CD-I-3DO-CD32

TOP GUN
Con la MicroProse in volo ribaltato

REPORTAGE ACTIVISION
Direttamente da Londra due nuovi colossi multimediali

INTERVISTA BULLFROG
Syndicate Wars e Dungeon Keeper in direttura d'arrivo

TERMINATOR - FUTURE SHOCK
La nuova frontiera dei giochi in 3D

GP MANAGER
Per una annata in rosso Ferrari

GABRIEL KNIGHT II
Torna l'horror della Sierra

SEGA PC
Cominciano le conversioni...

LE ALTRE RECENSIONI DEL MESE:

SHANNARA • EARTHWORM JIM • CYBERSPEED • ECCO THE DOLPHIN
BERMUDA SYNDROME • TOUCHÉ • ENDORFUN • COMIC ZONE • THIS MEANS WAR
THUNDERHAWK II • SHOCKWAVE ASSAULT

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

CDROM 99900 · CDROM 109900 · CDROM 29900 · CDROM 79000 · CDROM 119900 · AMIGA 69900

CDROM 109900 · CDROM 149900 · CDROM 119900 · CDROM 89900 · CDROM 139900 · CDROM 89900

CDROM 39900 PC 39900 · CDROM 119900 · CDROM 69000 · CDROM 89900 · CDROM 99900 · CDROM 109900

CDROM 119900 · CDROM 119000 PC 69000 · CDROM 99900 · CDROM 99900 · CDROM 129900 · CDROM 89900

CDROM 49900 · CDROM 49900 · CDROM 49900 · CDROM 99900 PC 89000 · CDROM 69900 · CDROM 79900

CDROM 89900 · AMIGA 69900 · CDROM 69900 · CDROM 89900 · CDROM 109900 · CDROM 89900

CDrom

3D LEMMINGS	99000
3D ULTRA PINBALL	69000
ABSOLUTE ZERO	99000
ACTUA SOCCER	89000
ADVANCED CIVILIZATION	109000
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	69000
ALADDIN (WALT DISNEY)	139000
ALIEN ODISSEY	99000
ALIENS	89000
ALLIED GENERAL	109000
ALONE IN THE DARK TRILOGY	99000
ANVIL OF DAWM	99000
APACHE LONGBOW	89000
ARE YOU AFRAID OF DARK?	109000
ASCENDANCY (ITALIANO)	129000
BATTLE ISLE 3 - S.OF THE EMPEROR	99000
BATTLES IN TIME	79000
BIG RED RACING	99000
BRUTAL - PAWS OF FURY (BUDGET)	39000
BURN CYCLE	99000
CADILLACS & DINOSAURS	79000
CAESAR 2	99000
CAPITALISME	89000
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89000
CHESS CHALLENGE	99000
CIVIL WAR	89000
CLASSIC COLLECTION: SID MEIER	109000
COMMAND & CONQUER	99000
COMPLETE NBA BASKETBALL	99000
CRUSADER NO REMORSE	109000
CYBER SPEED	89000
CYBERMAGE	119000
D 1000	59000
D-DAY AMERICA INVADES	139000
DARKER	89000
DARKSEED 2	139000
DESCENT - DATA DISK EXPANSION	49000
DESTRUCTION DERBY	99000
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49000
DUKE NUKEM 2 (BUDGET EDITION)	39000
DUNGEON MASTER 2	99000
EARTH WORM JIM (WINDOWS 95)	79000
ECCO THE DOLPHIN	119000
ENDORFUN	59000
EVOCATION II - IL SOGNO -	59000
EVOCATION OLTRE IL SOGNO	119000
F1 GRAN PRIX 2	109000
F1 GRAN PRIX MANAGER	99000
FADE TO BLACK	119000
FATAL RACING	99000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	99000
FIGHTER DUEL	89000
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	179000
FOOTBALL LIMITED	109000
FRANKENSTEIN - VERSIONE INTERPLAY -	119000
FULL THROTTLE	129000
FURY 3 (WINDOWS 95)	109000
GABRIEL KNIGHT 2	129000
GONE FISHING	109000
GREAT NAVAL BATTLES 4	89000
HARDBALL 5	119000
HELL (ITALIANO)	129000
HELL - DATA DISK	49000
HEXEN	99000
HI-OCTANE	119000
HOOVES OF THUNDER	89000
I HAVE NO MOUNTH	119000
ICE BREAKER	99000
IL RE LEONE (WALT DISNEY)	139000
INDY CAR RACING 2	89000
ISHAR TRILOGY	59000
KING'S QUEST V + SPACE QUEST IV	49000
KING'S QUEST VII (ITALIANO)	129000
KNIGHT OF XENTAR	109000
LOCUS	99000
MACHIAVELLI THE PRINCE	119000
MAGIC CARPET 2 : THE NETHER WORLDS	119000
MAGIC THE GATHERING	129000
MARCO POLO	79000
MASTER PIECE COLLECTION	79000
MECHWARRIOR 2 EXPANSION DISK	69000
MECHWARRIOR 2 THE CLANS (WIN 95)	109000
MEGAPACK 1	89000
MEGAPACK 2	89000
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	99000
MILLENNIA	89000
MISSION CRITICAL	99000
MONOPOLY	119000
MORTAL COIL	89000
MORTAL KOMBAT 2 + R. OF THE ROBOTS	109000
MORTAL KOMBAT 3	89000
NAVY STRIKE - TASK FORCE COMMAND	99000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99000
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	99000
NEED FOR SPEED	109000

Edizione Speciale del QUEEN MAGAZINE, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

E' NATA QUEEN On Line

IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

SCOPRICI AL SITO

HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

THE TOP GAMES

CDrom

NEW HORIZONS	99900
NHL HOCKEY 96	119900
OPERATION EUROPE	109900
PANIC IN THE PARK	89900
PANZER GENERAL	89900
PAWS	69900
PERFECT GENERAL 2	99900
PERFECT GOLF	99900
PGA TOUR GOLF 96	119900
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	119900
PINBALL WARRIORS	89900
PINBALL WORLD	109900
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	69900
POLICE QUEST V - SWAT	119900
POWER DOILS	89900
POWER HOUSE (ITALIANO)	99900
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	59900
PRIMAL RAGE	99900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	49900
PRISONERS OF ICE	109900
PRO PINBALL	79900
PSYCHIC DETECTIVE	139900
QUARANTINE 2 : ROAD WARRIOR	89900
RAPID ASSAULT	89900
RAPTOR (BUDGET EDITION)	39900
RAVEN PROJECT	89900
RAYMAN	89900
REBEL ASSAULT II	99900
RIDDLE OF MASTER LU	109900
RUGBY WORLD CUP 95	109900
SAILING	129900
SCREAMER	89900
SCUDETTO	99900
SEA LEGENDS	99900
SENSIBLE GOLF	79900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	89900
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	119900
SHANNARA	99900
SHIVERS	109900
SILENT STEEL (WINDOWS)	129900
SILVERLOAD	99900
SIM ISLE (ITALIANO)	99900
SIMON THE SORCERER II	99900
SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN BASKET	79900
SOCCER STAR 1996	79900
SPACE QUEST VI - ROGER WILCO -	99900
STEEL PANTHERS	89900
STONEKEEP	119900
SU-27 FLANKER	89900
SUPER KARTS	129900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89900
T-MEK	79900
T.F.X. 2 : EF2000	119900
TEK WAR	99900
TERMINAL VELOCITY	99900
TERROR TRAX	79900
THE 11TH HOUR	119900
THE DIG	119900
THE HIVE (WINDOWS 95)	109900
THE MACHINES	59900
THEXDER 2 (WINDOWS 95)	129900
THUNDERHAWK II	99900
THUNDERSCAPE	89900
TIE FIGHTER ENHANCED	109900
TIE FIGHTER PRO PACK	129900
TILT	89900
TOP GUN	99900
TORINS PASSAGE (INGLESE)	89900
TORINS PASSAGE (ITALIANO)	99900
TOTAL DISTORSION	149900
TOUCHE' - ADV. OF THE 5TH MUSKTEER -	99900
TOWER CONTROLLER	119900
TROPHY BASS FISHING	89900
ULTIMATE FANTASY	69900
ULTIMATE GAME COLLECTION 2	89900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89900
UNDER A KILLING MOON (ITALIANO)	169900
UNDER A KILLING MOON (UPGRADE)	29900
UNNECESSARY ROUGHNESS 96	119900
V FOR VICTORY 4 PACK	89900
VIRTUAL KARTS	99900
VIRTUAL POOL	69900
WARCRAFT 2 (INGLESE)	109900
WARHAMMER - SHADOW OF HORNET RAT	109900
WARRIORS	89900
WELCOME TO FUTURE	119900
WEREWOLF VS COMANCHE	79900
WING COMMANDER IV	129900
WING NUTS	79900
WIPE OUT	99900
WITCHAVEN	89900
WORMS	99900
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	79900
ZOMBIE DINOS	89900
ZONE RAIDERS	89900
ZOOP	59900

CDROM 119900

CDROM 69900
PC 69900

CDROM 59900

CDROM 69900

CDROM 89900
PC 79900

CDROM 59000

CDROM 129900

CDROM 99900

CDROM 109900

CDROM 79900

CDROM 99900

CDROM 89900

CDROM 89900

CDROM 69000

CDROM 89900
PC 89900

CDROM 89900

CDROM 99900

CDROM 89000

CDROM 99900

CDROM 89900

CDROM 99900

CDROM 109900

CDROM 109900

CDROM 79900

CDROM 119900

CDROM 29900

CDROM 119900

CDROM 79900

CDROM 89900

CDROM 89900

CDROM 109000

CDROM 109900

CDROM 79900
AMIGA 79900
A1200 79900

CDROM 119900

CDROM 119900

CDROM 79900

CDROM 89900

CDROM 59900
PC 69900
AMIGA 69900

CDROM 109900

CDROM 39900
PC 39900

CDROM 99900

CDROM 119900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GM

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

PERGIOCO®

MILANO VIA SAN PROSPERO 1

MILANO VIA ALDROVANDI

LUGANO (CH) Q. MAGHETTI 20

Nuovo PERGIOCO® Point

MONZA VIA CAIROLI 5

ROMA VIA DEGLI SCIPIONI 109

VENDITA TELEFONICA
PER TUTTA L'ITALIA
TEL. 02 / 29524256

VIDEOGAMES
NUOVI ARRIVI MONDIALI

VIDEOGAMES CD ROM floppy shareware
CONSOLEGAMES PLAY STATION SONY
MAGIC CARD GAMES & GIOCHI DI RUOLO
MINIATURE CITADEL & WAR & BOARDGAMES

1996

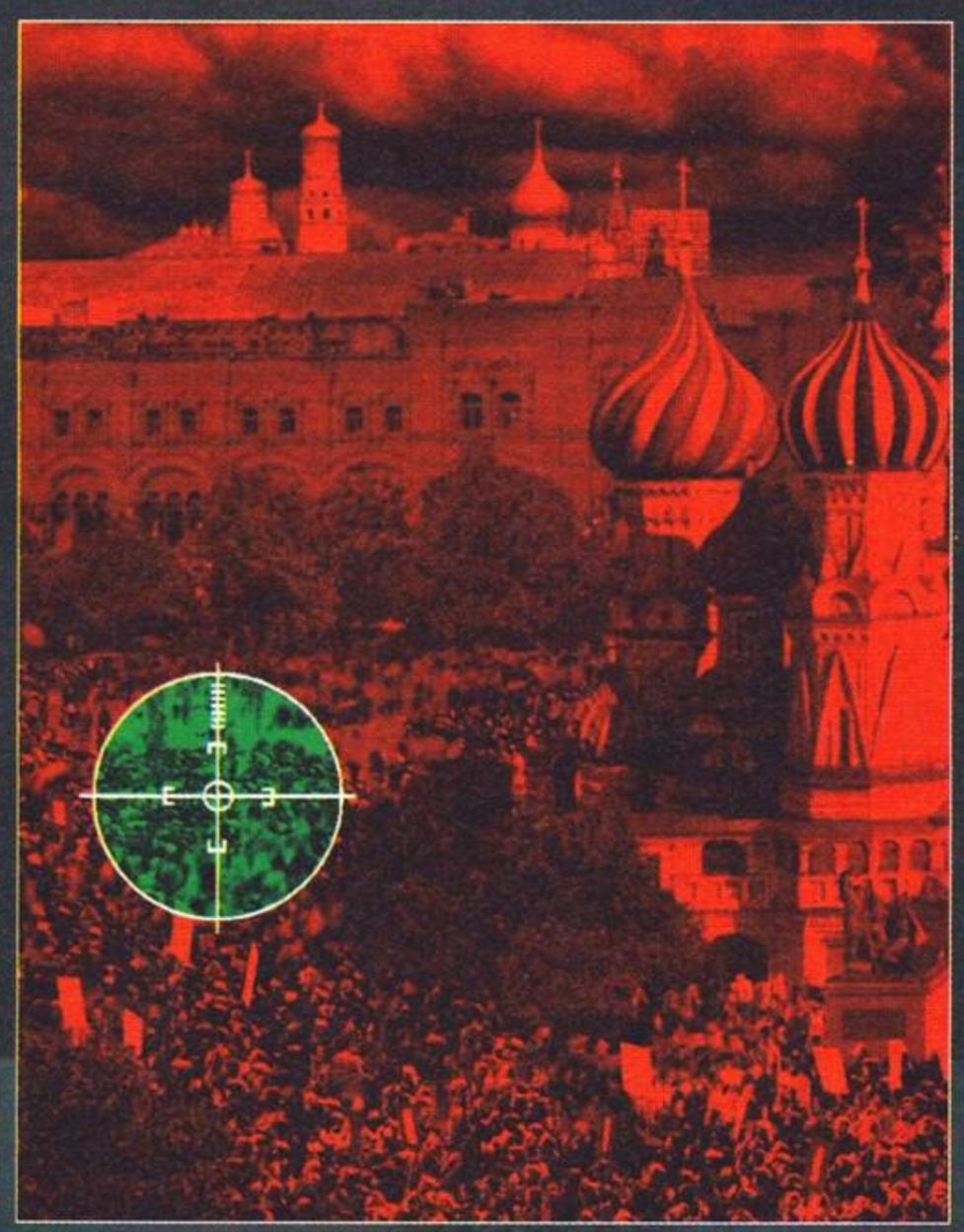
EDITORIALE

PROSSIMAMENTE NELLE VOSTRE EDICOLE DI FIDUCIA...

Un'occasione come mai me ne erano capitate... Poter presentare con un mese di anticipo quelli che saranno i contenuti del prossimo numero in edicola all'inizio di marzo - copertina [probabile] compresa! Com'è possibile? Cominciamo col dire che Spycraft, cui si riferisce quest'immagine della Piazza Rossa e al quale abbiamo dedicato un bel servizio di sei pagine [composto dal sottoscritto - come dire imperdibile], doveva essere inizialmente recensito su questo numero, slittando poi proprio all'ultimo momento sul prossimo (trascinandosi con sé la copertina); Wing Commander IV è in arrivo a soli due giorni dalla chiusura - prenotando quindi ampio spazio sul numero di marzo; nel corso del mio fugace passaggio da Londra ero anche riuscito a organizzare uno scoop sulla nuova avventura targata Revolution... purtroppo non è stato possibile grabbare delle immagini sul posto e, anche in questo caso, il tutto è scivolato via di 30 giorni; ci sarà poi una bella sorpresa per chiunque abbia saputo apprezzare Under a Killing Moon; FIGP2 rimane un sogno, ma non disperiamo...
Ok, credo che sia meglio fermarci qui. Al solo pensiero di tutto quello che ancora ci aspetta, senza aver nemmeno del tutto smaltito le ultime incombenze di questo numero, m'è venuto un gran mal di testa [fortuna che ho un metabolismo già talmente sfasato da non essermene ancora del tutto reso conto].

E arriviamo così a discorrere più dettagliatamente di questo numero 83 [grande anno, quel millenovecento], magari partendo dalla sua argentea estensione digitale, che prosegue imperterrita nel suo processo di progressiva "integrazione interattiva" col resto della rivista. Con l'uscita dello scorso numero di febbraio, fra le altre cose, abbiamo anche festeggiato il primo anniversario della versione CD - tempo di consuntivi... A giudicare dai commenti velatamente soddisfatti del mio esimio e imperturbabile editore, direi che le cose stanno andando benone: la versione "multimediale" va acquistando pubblico e i responsi che riceviamo nel complesso confortanti. È poi il secondo mese da quando abbiamo introdotto la nuova interfaccia per la scelta dei demo e delle rubriche, fra le quali spiccano sia la sezione extra dei tips sia, e soprattutto, quelle dedicata a "Facce da TGM". Se infatti il mese scorso il buon Silvestri era un filo preoccupato per l'ammontare di filmati pervenuti, tutto d'un tratto avete saputo ampiamente dimostrare tutto il vostro ormai consolidato "attaccamento alla causa". Grazie.
Detto questo, passiamo pure ai contenuti del numero che avete fra le mani, sulla cui copertina spicca una recensione in esclusiva quasi mondiale di Top Gun [era un po' che non millantavo simili scoop nell'editoriale e ne sentivo la mancanza, capita]. Segnalo inoltre un paio di servizi importanti, come l'intervista con la Bullfrog e il reportage da Londra sull'Activision, oltre a un volume davvero notevole di recensioni.
Abbiamo poi ultimato lo spoglio delle valanga di schede pervenute dell'"Ora dell'Apocalisse", il referendum indetto a novembre con il quale abbiamo voluto chiamare direttamente in causa tutti i nostri lettori, e in risultati emersi danno come ancora presente un "zoccolo" di utenti Amiga, come generalmente affezionati i nostri lettori (grazie, grazie) e come ampiamente promosse tutte le rubriche che corredano il nostro mensile (Music Machine e TGM Movie compresi...); tutto questo, naturalmente, oltre a un'incognita età media che il Paolone e il sottoscritto ci siamo brillantemente dimenticati di richiedere fra le domande.
Sono in ritardo, anzi peggio: ero già in ritardo clamoroso quando mi sono ricordato che dovevo ancora scrivere l'Editoriale.
Chiudo qui, buona lettura.

Max Reynaud



Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Massimo "Max" Reynaud **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente Caporedattore:** Stefano Silvestri **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Daniele Lepido, Daniele Levi, Davide Corrado, Davide Solbiati, Emanuele Scichilone, Emiliano Nencioni, Fabio Simonetti, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca D'Addezio, Luca Reynaud, Marco Auletta, Marco Prelini, Marco Re Depaolini, Massimo Svanoni, Mauro Ferri, Matteo Alex Polli, Mauro Bosetti, Esposito, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, Stefano Stalla, William Baldaccini **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67 - Videotel Mailbox: 221707460** **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. O2/ 21.55.447. **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50% **ABBONAMENTO** A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO.

MECH WARRIOR 2

PIÚ POTENTE E COMPLETO PER INCREDIBILI SFIDE IN RETE

LA PIÙ ENTUSIASMANTE BATTAGLIA DEL 31° SECOLO DI MECHWARRIOR 2 NON SI FERMA! LA SFIDA SI APRE ANCHE PER TUTTI GLI UTENTI WIN CON IL NUOVO MECHWARRIOR 2 PER WINDOWS 95. L'EXPANSION PACK VI ASPETTA CON NUOVE MISSIONI E NUOVE FANTASTICHE ARMI PER EMOZIONANTI BATTAGLIE CHE POTRETE COMBATTERE IN TEMPO REALE IN 8 IN TEMPO REALE UTILIZZANDO IL MERAVIGLIOSO NETMECH!

15 BattleMech personalizzabili e dozzine di dure missioni in combattimenti tridimensionali in tempo reale; texture-mapped ed effetti sonori fanno di MechWarrior 2 la migliore esperienza di combattimento del 31° Secolo. La nuova versione per Win 95 ha i vantaggi del "Plug-&-Play", la potenza della grafica a 32bit e le altre caratteristiche dei giochi in ambiente Windows 95. **Include NetMech!**

Continua la saga con un clan completamente nuovo, i giocatori hanno a disposizione 12 nuovi gusci di BattleMech e nuove armi per lanciarsi in più di 12 nuove missioni e nuovi ambienti.

NetMech lancia i MechWarrior in un gran numero di missioni multi-giocatore in tempo reale: è possibile combattere contro 8 amici o nemici su reti locali ed uno contro uno via Modem.

Per maggiori informazioni chiama

Software&co.

ACTIVISION®

Via Brodolini, 30 - 21040 Malnate (Va) - tel. 0332/861.133 - fax 0332/429.885

INDICE

Silver Disk	10
Facce da TGM	13
Voci di Corridoio	16
Preview	28
Review	48
Amiga News	112
Talent Scout	123
Talent Art	125
Tips	128
CM Corner	144
Bovabyte	146
Music Machine	148
TGM Movie	152
TGM Mail	156

AMIGA

Odyssey	114
Dungeon Master II	117
SWOS '96	119
Leading Lap	121

PC

Bermuda Syndrome	92
Comix Zone	77
Cyberspeed	102
Earthworm Jim	73
Ecco the Dolphin	95
Endorfun	108
GP Manager	63
Gabriel Knight 2	58
Shannara	68
Shockwave Assault II	106
Terminator Future Shock	52
This Means War	88
Thuderhawk 2	100
Top Gun	48
Touché	82

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITA': sintetizza l'effetto livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durante dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il ATop Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

BUDGET PER L'ADDESTRAMENTO DEI PILOTI DELLA NATO

1990

9.000 miliardi

1995

129.900

Un piccolo prezzo per la pace nel mondo

TFX: EF2000 © 1995 DIGITAL IMAGE DESIGN/OCEAN SOFTWARE

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

IL PIU' GRANDE SIMULATORE DI VOLO DA COMBATTIMENTO

DA NOVEMBRE
NEI NEGOZI
RIVENDITORI LEADER

MANUALE IN ITALIANO
CD.Rom L. 129.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CADARIO

TGM SILVER DISK VOL. 12: CHI VA PIANO, VA SANO E LONTANO...

È questa la prima frase che ho associato all'ultimo CD che le mie tremanti manine hanno estratto non senza una certa esitazione del masterizzatore in una per voi lontana domenica notte di metà gennaio. L'argentea creazione multimediale che avete appena acquistato esibisce un tasso di crescita costante sviluppando appieno tutte le potenzialità che può offrire: se i demo per PC anche questo mese sono 12 (un numero direi più che sufficiente), con febbraio il Silver Disk si arricchisce di una interfaccia DOS completamente rivista, 4 demo giocabili per Amiga e una rubrica, Facce da TGM, che sta iniziando a risplendere col fulgore che le compete. Da ultimo, le soluzioni di due classici quali Alone In The Dark 2 e Indy 4 e vari cheat prelevati in quel di Internet chiudono questo numero che, ne sono sicuro, anche per questa volta ha soddisfatto le vostre aspettative. Buon divertimento.

Stefano Silvestri

ACTUA SOCCER

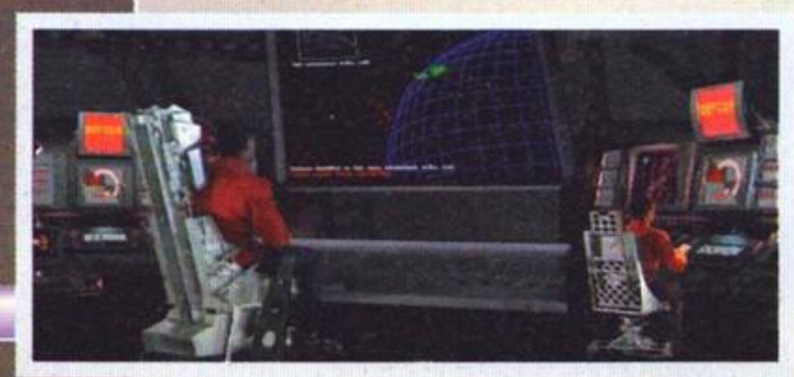
Anche se l'inserzione di questo demo all'interno del Silver Disk di questo mese ha più l'odore del revival che non dell'anteprima, ho ritenuto opportuno mantenere la promessa fattavi il mese scorso presentandovi finalmente la versione giocabile di questo capolavoro calcistico della Gremlin Interactive. Godetevi le movenze dei giocatori che rasentano la perfezione, ammirate i colpi di tacco, i passaggi smarcanti, i pallonetti e i dribbling che entusiasmano chi come noi è stato a lungo costretto a scontrarsi con la piattezza bidimensionale che ci ha accompagnato dai lontani quadratini del Vic-20 ai minuscoli sprite di Sensible World of Soccer. Da ultimo, traete le vostre conclusioni dal confronto col suo più diretto contendente, Fifa 96, che ha trovato spazio su questo stesso CD il mese scorso. Per fare tutto ciò, non vi resta che selezionare il bottone corrispondente nell'apposita interfaccia. Un piccolo avvertimento: per motivi a noi inspiegabili, l'interfaccia DOS crea dei problemi al programma in fase di installazione, motivo per cui o installate Actua Soccer da Windows o vi recate all'interno della dir \ACTUA e digitate il comando INSTALL...

SOLUZIONI ON-CD

Come anticipato nella stessa interfaccia del CD, questo mese ci troviamo di fronte alle soluzioni di due classici, Alone In The Dark 2 e Indiana Jones 4 and the Fate of Atlantis. Come per la volta precedente, all'interno della directory \SOLUTION troverete due versioni della stesso file: .doc, per coloro che possiedono Word per Windows o il Notepad di Windows 95, e .txt, per tutti gli altri che invece preferiscono ad esempio leggersi i file con un qualsiasi editor funzionante sotto DOS.
In quest'ultimo caso, però, non sarà possibile osservare le fotografie a corredo del testo.
Buon divertimento!

MISSION CRITICAL

Godibile sia da CD che, una volta installatolo, da HD, il demo di questa avventura della Legend ha l'unico difetto di non essere giocabile. Comunque sia, visto che ne troverete la soluzione completa su questo stesso numero, ho pensato di farvi cosa gradita proponendovi questo rolling demo. Dateci un'occhiata e poi decidete se è il caso di acquistarlo o se invece è meglio andare a leggere direttamente come va a finire nella sezione dei tips...



BERMUDA SYNDROME

Ne avete sentito parlare due mesi fa nelle Voci di Corridoio, ne trovate la recensione in questo numero a opera del sottoscritto e, incredibile a dirsi, potete anche provare il demo giocabile di questo arcade della BMG Interactive per Windows 95: cosa volete di più?
Installatelo dalla recente piattaforma Microsoft e osservate le qualità di quello che si potrebbe definire a tutti gli effetti l'erede in alta risoluzione di Flashback. Non volendo dilungarmi in ulteriori descrizioni, considerato che se siete interessati potete leggervi la review completa di qui a qualche pagine, vi ricordo (ma ce n'era bisogno?) che per giocarci non dovete far altro che cliccare sull'omonima icona col vostro mouse...

DESCENT 2

Qui l'atmosfera inizia a scaldarsi: eccoci giunti a uno dei piatti forti di questo Silver Disk vol.12, Descent 2, seguito del fortunatissimo gioco propostoci circa un anno fa dai Parallax Software. Impegnati anche questa volta in uno scontro mortale coi soliti robot appostati all'interno dei cunicoli sotterranei di qualche sperduto satellite alieno, questa volta potremo avvalerci dell'aiuto di un droide che ci guiderà alla ricerca degli oggetti di primaria importanza e, soprattutto, potremo osservare come gli sviluppatori abbiano decisamente migliorato l'engine di questo videogame che ora è capace di fornire risultati più che eccellenti anche sui DX2 66MHz. Inutile dirlo, per ammirare questo demo della Interplay non dovete far altro che selezionare l'icona corrispondente...

E NON DITE CHE NON SONO BUONO...

Per eventuali consigli, critiche o elogi, vi ricordo che è possibile contattarmi sulla rete FIDONET scrivendomi in echo nell'area games.ita o mandandomi una matrix all'indirizzo 2:331/364.2. Compatibilmente col tempo a mia disposizione, sarò lieto di rispondere ai vostri messaggi aventi per oggetto il mitico "silver disk" allegato alla rivista che tanto amate. Se poi siete delle persone piuttosto preoccupate dall'idea di vedere infettato il vostro computer da un qualche virus, sappiate che il Cd che avete tra le mani è stato controllato completamente con gli antivirus F-PROT2.20 e SCAN227E (gli stessi del mese scorso, visto che non ho trovato alcun aggiornamento...).

ASCENDANCY

Dopo averlo recensito qualche mese fa, ecco approdare sul Silver Disk questo gioco strategico/spaziale della The Logic Factory che, a dispetto di un iniziale approccio alquanto difficoltoso, catturerà la vostra attenzione così come è accaduto a suo tempo a chi ci ha giocato qui in redazione. Selezionatelo dall'interfaccia DOS e Windows e non fatevi prendere dallo scoramento quando, in principio, non capirete bene cosa fare: col tempo, imparerete a destreggiarvi per bene tra le variabili di questo titolo e, ne sono sicuro, vi divertirete non poco...

CYBERMAGE

Tutto si può dire tranne che il Simonetti il numero scorso ne abbia parlato bene: volete farvi una vostra opinione personale? Semplice: cliccate sulla corrispondente icona, installatelo, lanciatelo (in senso lato, s'intende), attendete il lunghissimo caricamento e, infine, giocateci. Io sostanzialmente mi trovo sulle stesse posizioni espresse dall'FBS, ma resta il fatto che questo demo di Cybermage rappresenta comunque un piacevole diversivo per tutti i DOOM maniaci che avessero già finito le tonnellate di .wad che ho fornito il numero scorso...

NON FUNZIONA, S'IMPALLA O MI DICE CHE NON SONO DEGNO DI LUI?

Innanzitutto va' detto che è sempre meglio installare i demo sull'HD piuttosto che provare a giocarli da CD: le prestazioni infatti risulteranno essere nettamente migliori e, soprattutto, potrete cambiare i files di configurazione dei programmi che utilizzerete.
Per utilizzare al meglio tutti i demo, potrete apportare le seguenti modifiche al vostro config.sys:
DEVICE=20,0
FILES=20
DOS=UMB
DOS=HIGH
Se il programma vi richiederà memoria espansa, aggiungete la riga:
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE
Naturalmente, per stare tranquilli, vi converrà sempre copiare il vostro config.sys in qualche directory sicura o, più semplicemente, rinominarlo come config.old.
Come ultima precauzione, vi ricordo che l'utilizzo delle opzioni HIGHSCAN e NOEMS dell'EMM386 rischiano di compromettere il corretto funzionamento dei programmi contenuti in questo CD.

CHEAT

Avete problemi con Crusader? Non riuscite a terminare il demo di Descent 2 che avete trovato in questo stesso CD? Non c'è problema: editatevi i cheat di Crusader (crusader.txt), Descent 2 (descent2.txt), Lemmings 3D (lemm3d.txt), Tekwar (tekwar.txt), Tyrian (tyrian.txt) e Warcraft 2 (wc2.txt) che trovate all'interno della directory \CHEAT. Vedrete, la vita vi sorriderà...

CAESAR 2

Ne abbiamo parlato (e anche bene) due numeri fa: ecco giunto il momento di giudicare se avevamo ragione. Questo strategico della Sierra ambientato all'epoca dei Romani si propone come uno dei titoli più interessanti di questo numero per chi, e sono molti, ama dare più spazio alla riflessione che ai riflessi. Godetevi allora il demo, tra l'altro molto più facile da imparare che non Ascendancy, e divertitevi a costruire terme, anfiteatri, acquedotti, strade, scuole e arene.

Ave.

DEMO AMIGA

GLOOM DELUXE
Ta-dah! Che ne dite di dare un'occhiata al seguito di uno dei migliori "Doom clone" per Amy? L'archivio è compattato col DMS e va decompresso con l'omonimo programma. La stringa esatta è: DMS WRITE GLOOMDLX.DMS to DF0:. Una volta ottenutio il dischetto, non dovrete far altro che resettare l'Amiga. I possessori di hard disk possono copiare tranquillamente copiare il programma in una directory.

WORMS

Finalmente è disponibile la versione Amiga di uno dei giochi più divertenti del '96. All'interno del CD troverete due file DMS, uno per ogni dischetto. Scompattateli utilizzando la solita procedura (vedi Gloom Deluxe) e quindi lanciate il demo come di consueto (ovvero resettando l'Amiga). Dovrebbe funzionare anche da hard disk, ma non ci giurerei.

ZEEWOLF 2

Zeewolf era un grande gioco, ma questo nuovo episodio sembra ancora meglio. Se volete darci un'occhiata non dovrete far altro che decompattare il tutto con il DMS, inserire il dischetto nel drive e resettare. Purtroppo non è possibile installare il demo su HD e inoltre sembra ci siano dei problemi di compatibilità con gli Amiga dotati di CPU 030 e 040 (leggi GURU).

BREATHLESS

Eccovi un livello in esclusiva del migliore clone di Doom per Amiga. Utilizzate il DMS per scompattare il tutto e lanciate il demo resettando il computer. Breathless è tranquillamente installabile su hard disk: non dovete far altro che copiare tutti i file in una nuova directory.

PARTY 5 DEMOS
E poi dite che non ci ricordiamo mai della "scena"... ebbene, da questo numero inseriremo le migliori demo provenienti dalle manifestazioni più importanti e prestigiose. Non potevamo non iniziare con quelle del Party 5, tenutosi a fine Dicembre in Danimarca. I file DMS vanno scompattati seguendo la classica procedura spiegata in precedenza, mentre quelli LZX necessitano, ovviamente, dell'LZX. Per decomprimere questi archivi dovrete digitare la seguente sintassi: LZX X "nome dell'archivio" DIRECTORY DI DESTINAZIONE. Con un esempio più pratico: LZX X PIPPO.LZX HD1:DEMO/

NORMALITY

Eccoci arrivati al gioco più interessante dell'intero CD: in anteprima assoluta ho il piacere di presentarvi questo capolavoro della Gremlin Interactive capace di unire in sé tanto i pregi di Under A Killing Moon quanto quelli di DOOM: Normality. Immedesimatevi nel povero Kent, incarcerato per il solo crimine di aver fischiettato allegramente per strada in una città dove il grigiore e la monotonia sono la regola di vita. Provate a uscire dal suo appartamento e, soprattutto, godetevi questa primizia, considerato che la versione definitiva dovrebbe uscire non prima di marzo.
Prima di passare ad altro però, vi ricordo che questo programma, al pari del suo Actua Soccer, presenta dei problemi in fase di installazione utilizzando l'interfaccia DOS.
Come detto in precedenza allora, o utilizzate l'interfaccia per Windows o entrate nella directory \NORMALIT e digitate il comando INSTALL...

EARTHWORM JIM 2

Mi aveva fatto impazzire sulla console, mi sta piacendo da morire anche questa conversione per PC del titolo più stravagante dell'anno. Dopo Worms, ecco l'altra faccia del mondo anellide, rappresentata per l'occasione da un platform game decisamente demenziale dove, tra mucche appese, corvi, cani e chi più ne ha più ne metta, vestirete i panni (anzi, la tuta) del verme più cattivo del pianeta: Earthworm Jim, per l'appunto... Installatelo, configurate il sonoro, imbracciate il vostro mitra e partite all'avventura: niente potrà fermarvi...

INTERFACCIA: CONSIGLI PER L'USO...

Come usare l'interfaccia di TGM? E' semplicissimo: se si è sotto DOS, basta digitare il comando DOSMENU dall'unità corrispondente al vostro CD-ROM. Se invece siete sotto Windows, avete due possibilità: sotto Windows 3.xx dovete eseguire il comando WINMENU sempre dal vostro CD-ROM, mentre se siete sotto Windows 95 il CD partirà automaticamente. E se invece qualcuno non volesse che il Silver Disk parta automaticamente? Semplice, quando lo si inserisce nel lettore CD-ROM, al momento della chiusura del cassetto basta tenere premuto il tasto SHIFT.

TERMINATE 3.0 SHAREWARE

Ecco qui il vero pezzo grosso dello shareware di questo mese: Terminate 3.0, il miglior (a mio avviso) programma di comunicazione esistente per PC. Funzionante sia sotto DOS che sotto Windows, comprende tutte le funzioni che la mente umana può concepire: si possono chiamare le BBS (ovviamente), fare del proprio computer una piccola BBS, ascoltare un CD mentre si sta facendo un download grazie al lettore interno e, addirittura, farlo funzionare come Point per diventare utenti Fidonet, Euronet o di qualsiasi altro net esistente al mondo e leggere quindi tutta la posta elettronica che volete. Per godere dei servigi di questo eccezionale prodotto, recatevi all'interno della dir \TERM30, copiate in una directory a vostra scelta i due file 300TERM.ZIP e FIX300.ZIP e quindi scompattateli con lo scompattatore PKUNZIP utilizzando il comando pkunzip <nome file>. Dopodiché digitate INSTALL e verrete accompagnati attraverso la fase di installazione che richiederà alcuni minuti. Terminata questa, uscite da programma (tasti ALT + X) e lanciate l'eseguibile che era contenuto nel file FIX300.ZIP. Ora, lanciate nuovamente il Terminate col comando TERMINAT.EXE e quindi premete contemporaneamente ALT + Z. Subito comparirà il menu di tutte le svariate opzioni che avete a disposizione; se invece preferite leggervi direttamente il manuale on-line, premete allo stesso tempo i tasti CTRL, SHIFT ed F1.
Già, vi domanderete voi, ma adesso che posso chiamare le BBS di tutto il mondo non ho neanche un numero di telefono per farlo. Tranquilli, ho pensato anche a questo: all'interno della directory \TERM30 troverete la sotto-directory \NODELIST. Entrateci e troverete 3 file: EURONET.019, NODELIST.Z19 e REGION33.ZIP. Questi sono appunto le nodelist, la "lista dei nodi", cioè gli indirizzari dei due net più importanti: il primo è la nodelist italiana di Euronet, il secondo è la nodelist mondiale di Fidonet mentre il terzo è invece la nodelist della Lombardia di Fidonet. Per gli ultimi due, vi ricordo che prima di poterli utilizzare dovete prima scompattarli col PKUNZIP col solito comando. Ora non avete più scuse: vi ho dato due mesi fa il SemPoint, questo mese vi ho dato il Terminate e le nodelist: se cercate un sistema alternativo a Internet molto più a misura d'uomo, ora avete la soluzione.

THUNDERHAWK 2

Ne trovate la recensione completa in questo numero, ne potete ammirare l'introduzione in questo Silver Disk. E quando dico "introduzione" intendo purtroppo solamente la sequenza d'apertura. A occhio e croce si direbbe infatti che quelli della Core Design abbiano paura di farci giocare anche solo una singola missione, visto che tutto quello che potete osservare di questo gioco si riduce a circa un minuto e mezzo di filmato. Comunque sia, cliccate sull'icona corrispondente nell'interfaccia che userete (DOS o Windows), guardatevi qualche volta il filmato dopodiché leggetevi la mia recensione. Non credo resti molto altro da fare...

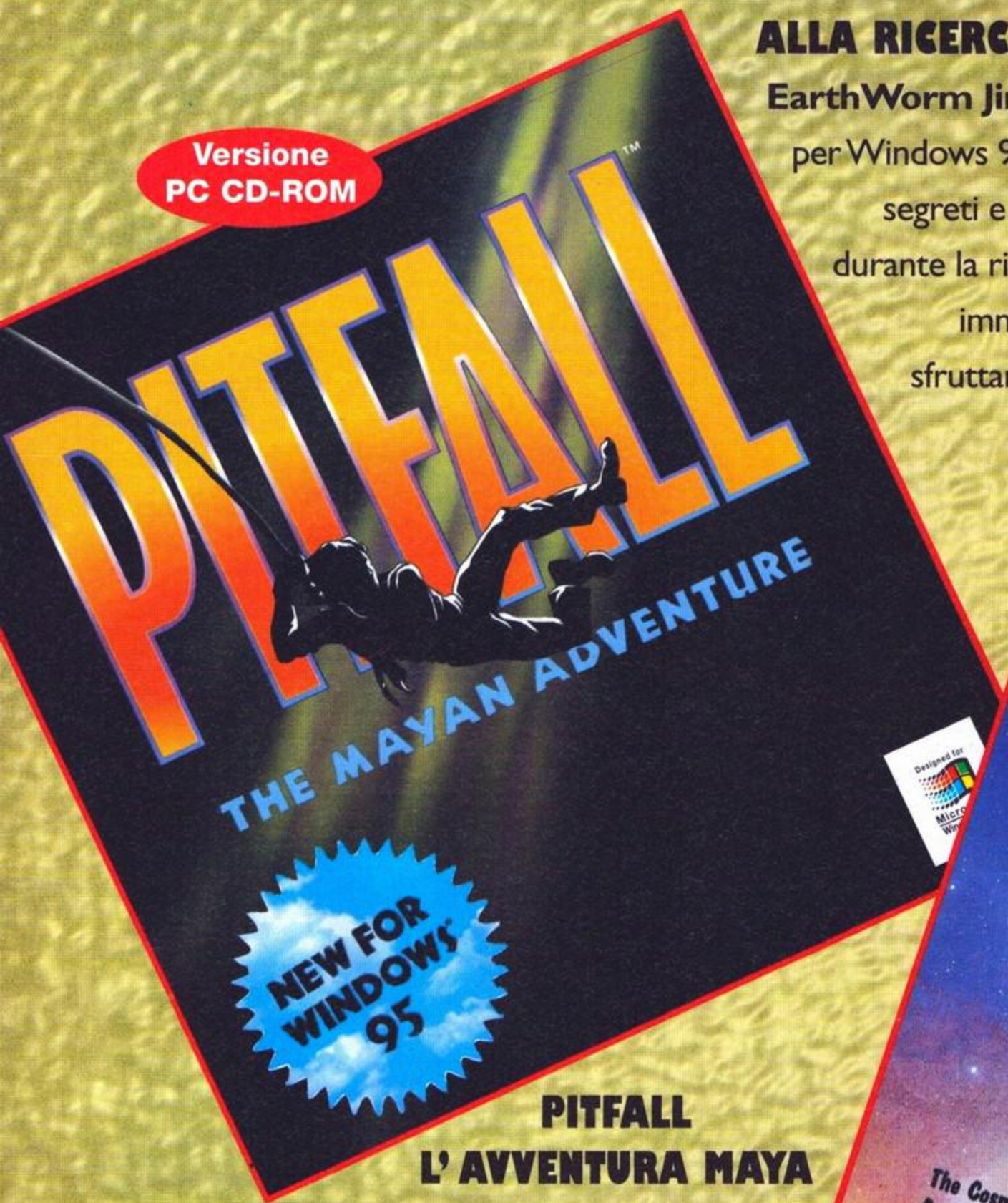
THE TERMINATOR - FUTURE SHOCK

Dopo averne letto abbondantemente nel reportage Bethesda del numero scorso, è giunta l'ora di giocare a questo arcade in soggettiva piuttosto interessante. La possibilità di utilizzare due armi contemporaneamente e, soprattutto, la presenza di un vero engine tridimensionale, sono due fattori che staccano questo titolo dalla media dei soliti cloni di DOOM. Le ambientazioni inoltre sono decisamente anticonvenzionali, presentando delle missioni tanto all'aperto quanto invece all'interno di strettissimi cunicoli. Prima di lasciarvi al demo però, vi ricordo che è decisamente consigliato farlo girare sotto DOS. Uomo avvisato...

MANIC KARTS

Andrea Simula stesso si è dovuto ricredere su questo titolo: è o non è tutto ciò una garanzia? Come dite? No? Beh, se è per questo neanche per me, ma tutto sommato in un modo o nell'altro dovevo pur iniziare la descrizione di questo demo, non credete? Vabbé, resta il fatto che questa simulazione di go-kart della Virgin Interactive resta a mio avviso uno dei programmi più interessanti del vol.12 che avete appena tolto dal cellophane. Giocabile sia direttamente da CD (ma dovete avere un lettore bello veloce) che da HD (preferibile), questo piccolo capolavoro vi proietterà nelle strade di Londra alla ricerca di una vittoria alquanto improbabile, visto che vi vengono lasciati a disposizione due soli giri di pista. Per questo motivo, se vi volete divertire a scorrazzare liberamente per le strade britanniche, uscite dal percorso e girate per i vari isolati senza mai tagliare il traguardo: è un simpatico modo per prolungare la longevità di questo demo. Già che ci sono, vi fornisco un piccolo consiglio: tasti A e Z per andare avanti e indietro, tasti [,] e [.] per andare a destra o a sinistra e barra spaziatrice per il turbo. E che le vecchiette che attraversano la strada non vanno investite...

Finalmente! i Primi Veri Giochi per Windows 95



ALLA RICERCA DI AZIONE E AVVENTURA NEL COSMO

EarthWorm Jim, il videogame di successo è disponibile oggi anche per Windows 95. Gioca con Jim in 20 pazzi mondi pieni di percorsi segreti e affronta tutti gli altri folli personaggi che incontrerai durante la ricerca della principessa "What's-Her-Name". Esplora immediatamente i nuovi mondi e le loro caratteristiche sfruttando la funzione Autoplay, il semplice Help On-Line e l'incredibile velocità dell'elaborazione a 32 Bit.

PITFALL L' AVVENTURA MAYA

Ecco di nuovo il leggendario gioco della giungla! Realizzato per Windows 95 per fornirti il migliore "Arcade" con Side-Scrolling sul tuo PC. Unisciti a Harry Junior nella ricerca di un malvagio spirito guerriero Maya che ha rapito suo padre, Pitfall Harry. Dovrai correre, dondolare, pattinare e fare salti bungee nelle profondità delle foreste pluviali. 13 livelli Maya! Fantastiche immagini a 256 colori! Animazioni della qualità di un film e una colonna sonora con rumori della giungla che ti faranno battere il cuore.

Per maggiori informazioni chiama

Software&Co.

ACTIVISION

Via Brodolini, 30 - 21040 Malnate (Va) - tel. 0332/861.133 - fax 0332/429.885

FACCE da TGM

INIZIA L'AVVENTURA...

E bravi... Se è vero che la qualità di una rivista riflette quella dei propri lettori, è naturale che TGM non abbia concorrenti [grande Silvestrone, vedo che ri stai calando sempre meglio nella parte. NdMax]. Con una prontezza di riflessi da far invidia al più scattante dei centometristi, avete colto la palla al balzo e avete partecipato finalmente all'allettante invito che la rubrica Facce da TGM vi proponeva: essere VOI i protagonisti delle situazioni più divertenti partorite dalla vostra fantasia e, soprattutto, avere la possibilità di esibire il proprio estro davanti a decine di migliaia di spettatori.

Devo dire che dopo l'appello un po' sconsolato del mese scorso avevo cominciato a nutrire qualche dubbio, ma è stato proprio nel giorno peggiore che ho visto il primo raggio di luce rappresentato nel mio caso dalla cassetta del trio Carravetta, Di Michele e Meroni: da quel momento in poi, si sono abbattuti sulla redazione cortometraggi come se piovesse. È stato quindi in quell'attimo che ho compreso che la rubrica Facce di TGM meritava di uscire dall'angusto spazio della seconda pagina del Silver Disk per assurgere agli onori di un'intera facciata dedicata all'esperienza multimediale per antonomasia.

Ed è terminato questo trionfale preambolo che giungiamo infine al momento dei commenti e dei giudizi.

Quello che mi ha stupito in particolar modo è stato il notare come ci siano sostanzialmente due fasce di produzioni: quelle amatoriali e quelle professionali. Se nella prima categoria rientrano i video del succitato trio, della seconda fa parte il bellissimo "La Fissazione" di Antonio nonché "Video World" di Marco Badioli e Davide Elise e il "Punto Klub" di Domenico da Umbersetto, questi ultimi due destinati a trovare il giusto spazio sul Silver Disk del mese prossimo.

È stato quindi non senza un certo imbarazzo che si sono trovato a scegliere quali filmati includere nel vol.12 e quali no: siccome noi (redattori e lettori) di TGM siamo una grande famiglia, ho pensato di dare spazio a entrambe le categorie, includendo quindi realizzazioni di un po' tutti i generi. Prima però di commentare i video che troverete su questo numero, nonché rispondere alle vostre lettere, vorrei aggiungere una cosa: all'inizio fissai in un minuto di tempo il limite massimo consentito a ciascuno di voi per esprimere la propria creatività. Voi, che siete bravi e diligenti, mi avete mandato dei filmati da 20 minuti l'uno... Io nel frattempo mi sono un po' impratichito con la materia, ho scoperto le possibilità offerte dal compressore di immagini Cinepack e, come vedete, sono riuscito in questo numero a presentarvi un filmato dalla durata fino a un mese fa impensabile. Ma non è detto che per il futuro valga lo stesso discorso. Mi spiego meglio: pur avendo incluso tra demo per PC e Amiga ben 17 prodotti, questo mese lo spazio complessivo occupato dai demo ammonta a circa 360 MB, da cui se ne deduce che ne sono rimasti liberi ben 300 da dedicare a Facce da TGM. Ma 30 giorni fa di mega liberi me ne erano rimasti circa una settantina; vi avverto quindi che mandarmi dei filmati troppo lunghi è esclusivamente a vostro rischio e pericolo: potrebbero starci come potrebbero finire per ottenere una semplice foto all'interno di questa rubrica. Il che mi spiacerebbe non poco.

Il trio Carravetta, Di Michele e Meroni ci propone una trasformazione i diretta: può un narratore già demenziame peggiorare ulteriormente? Può...

Comunque sia, passiamo ad altro e rispondiamo a Luca Napoletano: "Censurate le parolacce nei filmetti che vi mandiamo?". Facciamo allora una debita premessa: in tutte le lettere che mi scriverete, datemi pure del tu e non del voi: tanto di Facce da TGM me ne occupo solo io. Detto questo, la risposta è "no, ma comunque dipende". Nel senso che c'è un limite a tutto: di certo per mandarci delle videocassette non bisogna aver studiato alla Sorbona ma, d'altro canto, considerate che l'audience dei vostri filmati è piuttosto eterogenea, il che significa che vorrei evitare che un giorno mi telefonasse qualche mamma dicendomi che è stata insultata dal proprio pargolo con una parolaccia che questi ha imparato da TGM. Quindi fateci attenzione. "Possiamo non attenerci al genere da voi imposto mandando per esempio un corto splatter-demenziale?", insiste Luca. Al che mi viene un sospetto: ma io vi ho mai imposto un genere? Non mi pare: voi siete liberi di mandarmi video di qualsiasi genere vogliate, anzi, maggiore è la varietà e meglio è. In fin dei conti, dopo un po' a vedere cloni di Street Fighter ci si stuferebbe tutti. "Vi spiace se mandiamo nella stessa videocassetta tanti filmetti che siano l'uno il seguito dell'altro in modo che voi possiate scegliere se metterne uno solo o, nel caso di pochi arrivi, appiccicarli insieme facendone uno più lungo?". Anche in questo caso, non c'è problema: in un paio dei filmati che troverete in questi numero mi sono trovato costretto a operare dei tagli, un po' per renderli più interessanti, un po' per risparmiare dello spazio. Se voi stessi mi mandaste tanti piccoli corti da scegliere, non fareste altro che facilitare il mio compito. Quanto poi all'ultima domanda, la risposta è no, non si può usare il nostro numero di fax per inviarci la posta.

Il nostro Man In Blues in una espressione di rara sagacia: imperdibile...

Ma chi è, Doom o il Simonetti? Ai lettori l'ardua sentenza...

Terminate le risposte a Mr. Napoletano, passiamo allora ad analizzare i filmati che trovate questo mese all'interno di Facce da TGM... Iniziamo col FILM02, un esempio della demenzialità che trovate ogni mese tra le pagine della nostra rivista: autore di questa rivisitazione estiva di Doom è infatti nientemeno che il mitico Fabio "FBS" Simonetti, autore delle recensioni più assurde della rivista il quale, dopo le comparse in Rebel Assault 2 e Simonetti Commander, ha deciso di mostrare al mondo le proprie doti da regista aggredendo in un bagno nientemeno che Max "Xam" Svanoni, incolpevole vittima aliena il cui unico errore è stato quello di rispondere in malo modo "occupato" all'FBS che bussava famelicamente alla porta. E superato questo triste episodio, passiamo al rifacimento del promo del film "Il Branco" che ci presente il Man In Blues (FILM03): il primo commento del buon MA è stato chiedersi se si i protagonisti delle immagini si fossero messi a ballare con la telecamera appoggiata su un ventilatore ma, al di là di tutto, il risultato non mi è dispiaciuto. Come unico difetto va accennato che le immagini originarie, già scure di per sé, in fase di conversione in formato Quick Time si sono scurite ulteriormente, motivo di cui prima di vederlo vi consiglio di aumentare la luminosità del monitor e spostare l'eventuale schermo di protezione che si dovesse frapporre tra i vostri occhi e gli iridescenti fosfori del video. Il FILM04, realizzato dal già citato Antonio Capra e da Dario Bianca in quel di Cremona, si candida invece come Faccia da TGM di Febbraio, vincendo così l'ambito abbonamento annuale alla nostra amata rivista. Signore e signori, ecco un esempio di vero talento cinematografico: musiche tratte dal mai abbastanza lodato John Williams (la cui ultima produzione però, "Nixon", non mi ha particolarmente esaltato), movimenti di camera sapienti e un abile utilizzo degli obiettivi hanno fatto de La Fissazione un piccolo capolavoro, il cui unico difetto è forse quello di aver indugiato eccessivamente nella fase di preparazione dell'apparecchiatura VR. Comunque sia, resta un esempio delle potenzialità offerte dalla nostra rubrica. Per finire, concludiamo col filmato senza nome mandatoci degli indefinibili Carravetta, Di Michele e Meroni di Milano, vero B-Movie di questo mese (FILM05): sconclusionato, sballato e improvvisato, ha lasciato noi redattori di TGM a metà tra il divertito e l'allibito. E mentre gli altri commentavano, a me è spettato l'onere di lavorare in fase di montaggio per rendere il video accettabile ai vostri occhi nonché per eliminare tutte le interruzioni con le quali il simpatico trio (che non sembra conoscere l'esistenza del tasto Pause) aveva infarcito il filmato: ma la sequenza dello spot della Barilla è da Oscar.

Darth Vader sta tirando un'orecchio a Antonio Capra sfruttando i suoi poteri telecinetici: come andrà a finire?

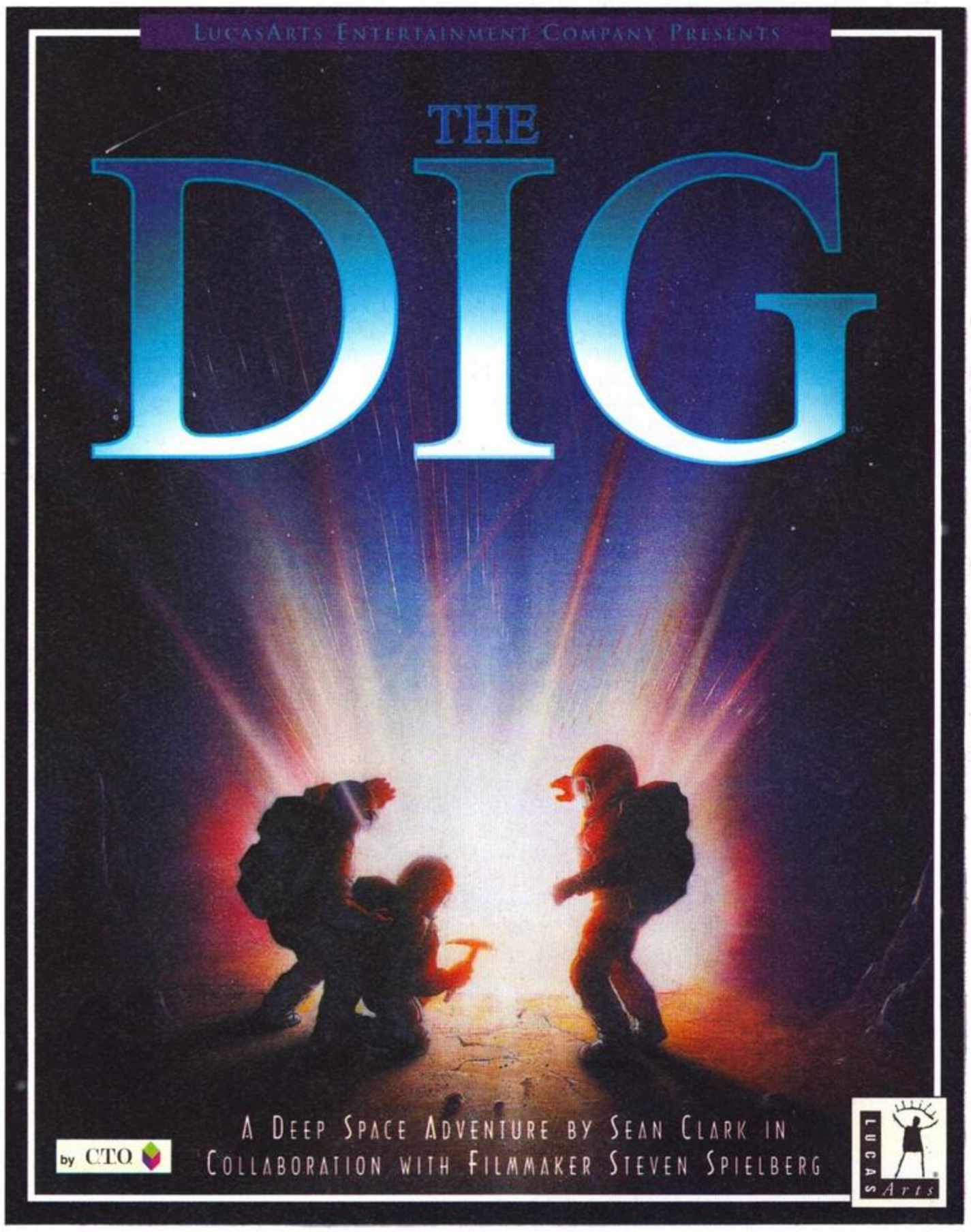
La 2H di Pistoia in un attimo di intensa meditazione: come vedete, i lettori di TGM sono anche degli invidiabili alunni. Peccato però che l'audio del loro filmato fosse talmente distorto da impedirne la trasposizione all'interno della nostra rubrica...

Prima di concludere però, un'ultima raccomandazione: Facce da TGM è aperta anche alle immagini di chi, sprovvisto di videocamera, volesse mandarci le fotografie più simpatiche e divertenti che gli vengono in mente. In attesa quindi delle prime istantanee, non mi resta altro da fare che salutarvi e invitarvi a partecipare numerosi a Facce da TGM: il mese prossimo ci si diverte con i fratelli Castrogiovanni, Domenico da Umbersetto, e i già mitici Marco Badioli e Davide Elise. Arrivederci.

Stefano Silvestri

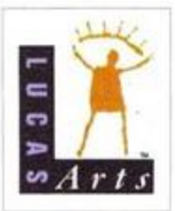
RIUSCIRANNO

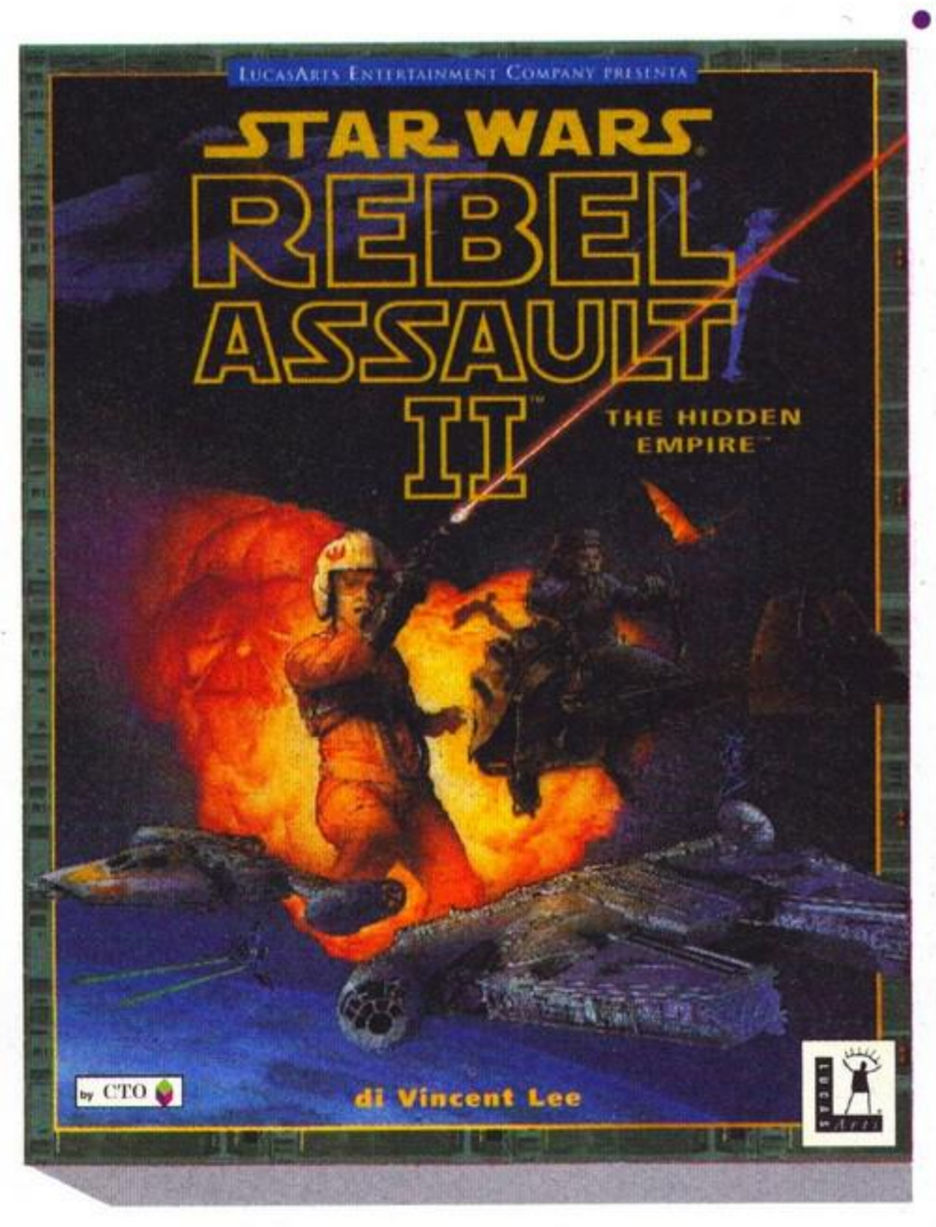
Steven Spielberg
ha partecipato al progetto
di questa splendida avventura.



IN ITALIANO
Ambientazioni 3D, situazioni e personaggi interattivi e mondi extra-terrestri contribuiscono a creare una grande atmosfera di suspence.

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40049 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418

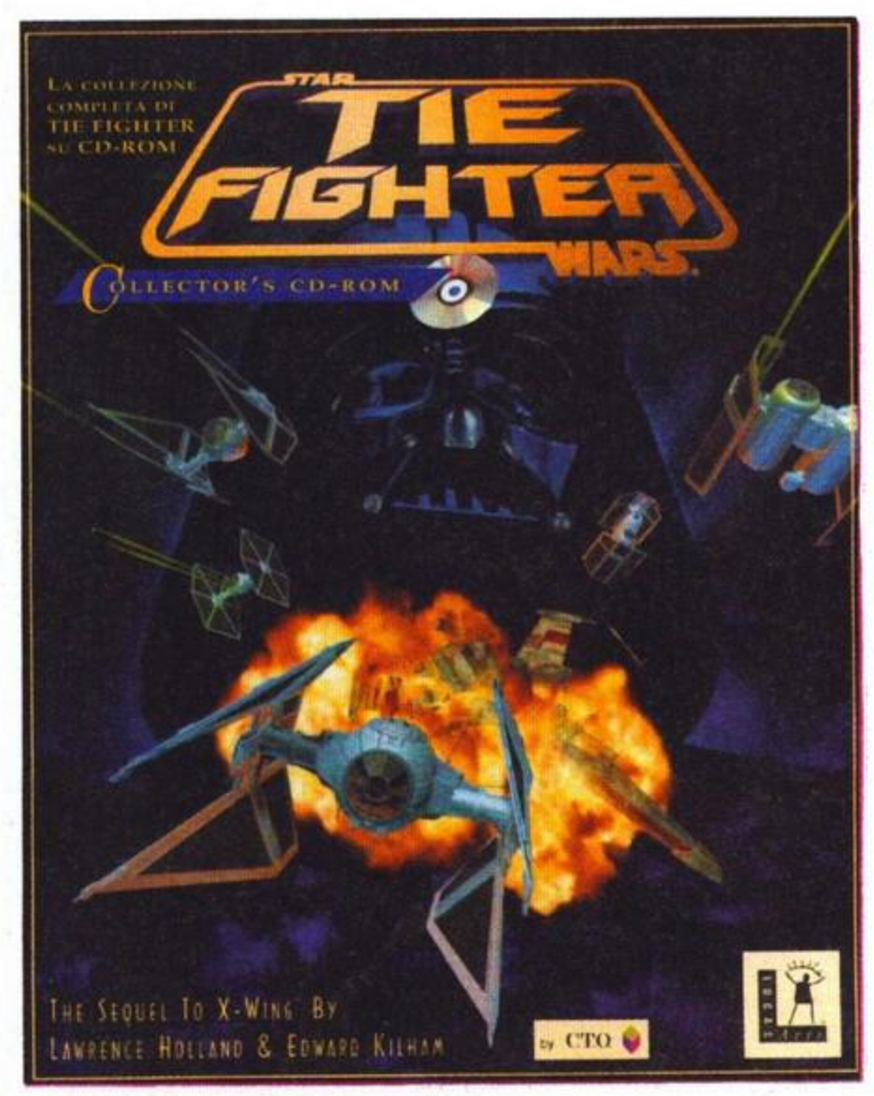




IN ITALIANO
Il nuovo attesissimo episodio vi farà rivivere nuove, originali e fantasiose avventure della serie di GUERRE STELLARI.
Un'indimenticabile esperienza arcade in cui potrai pilotare i famosissimi X-WINGS, Y-WINGS, B-WINGS e il leggendario MILLENIUM FALCON

CD-ROM PC

I MOSTRI DEL CONTROLLO



MANUALE IN ITALIANO
Il nuovo TIE FIGHTER™ formato CD-ROM include 22 nuove missioni, per un totale di 104. Grafica ad alta risoluzione, immagini renderizzate all'insegna delle ultime tecniche 3D e combattimenti spaziali contribuiscono ad arricchire questa splendida simulazione.

Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari

M2: LO STANDARD MULTIMEDIALE DEL FUTURO?

Con tutto il parlare che si è fatto in questi tempi di PlayStation, Saturn e Ultra 64, ci si è spesso dimenticati dell'M2, il successore di quel 3DO fortemente voluto da Trip Hawkins che non ha mai ottenuto il successo che sulla carta sarebbe spettato a un tale concentrato di hardware.
Come si sa infatti, le potenzialità di una macchina sono importanti fino a un certo punto: da lì in poi la differenza la fa la qualità dei giochi, e sotto questo profilo è sempre mancato qualcosa.
Così le quotazioni della 3DO in Borsa hanno iniziato a calare e molti giornalisti hanno già scritto il necrologio anche per l'erede M2. Tutto ciò quando per l'astronomica cifra di 100 milioni di dollari il colosso giapponese Matsushita (proprietario di marchi quali JVC, Panasonic e Technics) ha acquistato nell'autunno scorso i diritti di questa macchina. Dopo qualche mese passato in sordina, sono emerse le prime indiscrezioni riguardanti il futuro dell'M2 che, stando almeno ai "si dice", lo danno come la vera prima console multimediale casalinga in grado di svolgere un po' tutte quelle funzioni che finora sono state demandate a vari e diversi elettrodomestici.
Dovete infatti sapere che la Matsushita è stata l'inventrice del VHS, l'attuale standard delle videocassette. Forte di questa posizione di preminenza, la casa in questione recentemente è riuscita, con un consorzio comprendente ormai Sony, Time Warner, Philips, Toshiba, Hitachi, Pioneer, Mitsubishi e, appunto, Matsushita, a far approvare come futuro standard multimediale il CD ad alta densità denominato DVD (o SD5). Le qualità di questa nuova tecnologia sono presto dette: pensate che su uno di questi supporti (non riscrivibili) possono essere immagazzinati ben 133 minuti di immagini in full-motion a 30 frame al secondo. Tutto ciò lascia ormai capire come non solo le videocassette siamo ormai destinate ad essere superate entro breve, ma anche come l'M2 si candidi come macchina capace di essere al tempo stesso sia una console da gioco che un televisore e un lettore video. Se ciò accadesse, il sogno di Trip Hawkins, che da anni profetizza un sistema globale di intrattenimento, potrebbe avverarsi. Se poi si volesse dare ascolto alle voci che circolano in Giappone e, più precisamente, sul quotidiano Yomiuri Shimbun, si scoprirebbe addirittura che, vista l'apparente sconfitta del Saturn a opera del PlayStation, la stessa Sega potrebbe clamorosamente abbandonare la produzione di hardware concentrandosi unicamente sul software che, guarda caso, andrebbe a supportare proprio l'M2. Insomma, allo stato attuale delle cose è ancora fin troppo presto per sbilanciarsi, ma resta il fatto che grosse novità paiono essere all'orizzonte e che di qui a qualche anno ne vedremo delle belle.

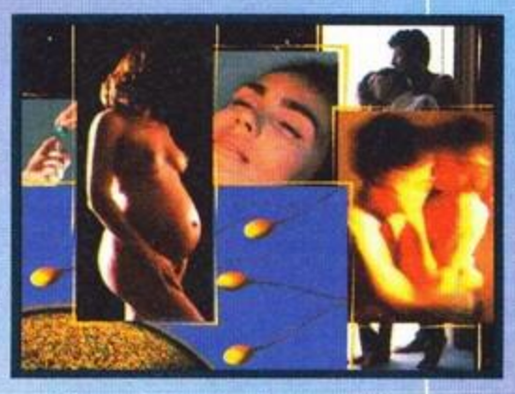
APPLE: IL MACINTOSH E' IN CRISI?

A quanto pare parrebbe proprio di sì: la società fondata da Steve Jobs che per prima ha creduto nei personal computer, farà conoscere di qui a breve il suo piano anti-crisi che dovrebbe fronteggiare la perdita di $68.000.000 (circa 100 miliardi di lire) registrata nel trimestre scorso. Le difficoltà della Apple non sono infatti una novità, ma è innegabile che si sperasse in una boccata di ossigeno in virtù del periodo natalizio, da sempre piuttosto proficuo. Per agevolare il tutto, la Apple aveva di recente perseguito una politica di abbassamento dei costi, nell'ovvio tentativo di liberarsi della duplice morsa della Intel sotto il profilo hardware e della Microsoft e del suo Windows 95 sotto quello del software. Invece le vendite, pur in crescita, non sono state quelle sperate, col risultato che in virtù dei prezzi abbassati le perdite sono state piuttosto consistenti.
Le soluzioni che si prospettano per uscire da questo momento di impasse sono tutt'altro che semplici. Da un lato la Apple, che già gode di una soddisfacente posizione di nicchia nei mer-

VOCI DI CORRIDOIO

EDUSEX: L'EDUCAZIONE SESSUALE SI FA INTERATTIVA...

Con l'avvento del CD-ROM si sono dischiuse le porte più impensate fino a qualche tempo fa: la nascita del cosiddetto "edutainment" ne è la prova. All'interno di questa categoria va quindi collocato un prodotto che si stacca dalla massa dei titoli multimediali cui siamo stati abituati finora: Edusex, progettato dalla Philips in collaborazione con la Giunti Multimedia. Realizzato da Piero Stettini, presidente dell'Istituto Nazionale di Sessuologia nonché psicologo presso i consultori familiari di Savona, il programma in questione, com'è facile intuire dal nome, si propone di educare al sesso non solo i giovani ma anche gli adulti che ancora necessitassero di qualche chiarimento in merito. Caratterizzato da un approccio soft, Edusex dà a chiunque la possibilità di spaziare liberamente all'interno dei vari argomenti presenti nell'enciclopedia, affrontandoli sotto il profilo biologico, psicologico, antropologico ed etico; si potranno scegliere diversi livelli di approfondimento, impegnarsi in quiz, confrontarsi coi diversi orientamenti delle varie religioni nonché consultare il dizionario enciclopedico o impegnarsi in quiz che metteranno alla prova anche le vostre conoscenze più dettagliate. Come nota interessante per i genitori che volessero introdurre gradualmente i loro figli all'argomento, va menzionata la possibilità di regolare l'accesso ai temi più delicati mediante un sistema di codici segreti. Se volete sapere tutto sul sesso senza tabù, potrebbe essere il prodotto che fa per voi...



SS

NOTIZIE DAL 21esimo SECOLO

La 21 Century Entertainment ha intenzione di tornare al successo entro breve tempo: stando infatti alla press-release che abbiamo ricevuto, sono in cantiere due nuovi prodotti, dei quali il primo è un flipper tridimensionale e il secondo è, udite udite, nientemeno che un'avventura. La voce di per sé non desterebbe stupore se non fosse che la casa in questione non si è mai cimentata in questo campo: è quindi chiaro che si sia tutti un po' curiosi di vedere in funzione un titolo, Synergist, che si avvale per l'occasione della collaborazione di un mostro mondiale del calibro di Dave McKean, disegnatore e pittore di rinomata fama mondiale nel campo dei fumetti. Sue infatti sono state le copertine di Sandman, capolavoro dedicato all'onirico Uomo dei Sogni realizzato in collaborazione con Neil Gaiman, altro artista di caratura internazionale. Tra le altre opere realizzate dall'illustratore britannico, meritano almeno una menzione i bellissimi Violent Cases e Arkham Asylum, albi che qualsiasi vero collezionista di comics non dovrebbe lasciarsi sfuggire. E' quindi sotto i migliori auspici che nasce questa avventura che vi vedrà impersonare Tim Machin, un reporter sfruttato e sottopagato del New Arhus Chronicle, quotidiano che vanta una discreta tiratura in una futuristica New Arhus del 2010. La città, sconvolta da crimini, omicidi e prostituzione, pare proseguire la sua inarrestabile marcia verso il declino quando un assassinio, apparentemente simile a tanti altri, attira l'attenzione del nostro cronista incuriosito dall'occultamento delle prove dal luogo del delitto da parte di un poliziotto. Il suo spirito investigativo, unito all'intraprendenza dell'intrigante e complice Jessica, lo porterà in una pericolosa catena di omicidi, doppi giochi e coperture che coinvolgeranno anche le personalità più insospettabili della città. In attesa di potervi dare più informazioni in occasione di una preview o di una recensione definitiva, passiamo al secondo titolo in cantiere, Pinball 3D-VCR: si tratta di una versione tridimensionale di quei flipper che hanno fatto la fortuna della 21 Century Entertainment, ripercorrendo quindi le recenti orme già calcate dalla Empire con Pro-Pinball e dalla Virgin con Tilt.
Come potrete osservare dalle immagini, i risultati paiono essere piuttosto soddisfacenti anche se, a mio avviso, non viene raggiunta la qualità grafica conseguita dai suoi illustri predecessori. Ma quel che conta, si sa, alla fine è la giocabilità del prodotto, e dev'essere su questo fattore che vengono riposte le più grandi speranze se è vero che, come suggerisce il titolo, sarà data la possibilità di videoregistrare le proprie partite per poterle poi riguardare nei momenti di nostalgia o, più semplicemente, per imparare quali errori non commettere nuovamente in futuro. Unica altra vera novità introdotta in questo titolo è il multiball, che anziché con le ormai solite tre palline, metterà a dura prova i nostri riflessi impegnandoci con ben dieci (10!) biglie d'acciaio in contemporanea sullo schermo.

SS

IT'S LOGIC!

Con questa frase si apre la press-release che la Logic, società italiana di distribuzione, ci ha inviato per comunicarci le sue ambizione strategie di mercato. Ricorrendo all'ormai collaudata formula del franchising, l'azienda in questione ha ormai aperto ben 50 negozi in tutta la nazione e conta di incrementare ulteriormente il numero dei propri punti vendita grazie a fattori quali un assortimento di oltre 4000 prodotti, l'assistenza e la formazione professionale dei proprio dipendenti, il costante aggiornamento del proprio catalogo e, soprattutto, un'aggressiva politica dei prezzi. I negozi di questa catena, tutti contraddistinti dal tipico logo della Logic, si propongono come degli ambienti confortevoli e rilassanti dove, grazie anche all'esposizione frontale delle confezioni anziché di costa, il cliente potrà consultare comodamente tutta le merce in esposizione. Se vi capita di passavi davanti, entrate in uno dei negozi Logic e dateci un'occhiata: 47.000 clienti e 145.000 prodotti venduti nel 1995 non sono un caso...

SS

PHILIPS: PRODOTTI INNOVATIVI PER UN CATALOGO INNOVATIVO

Il colosso olandese recentemente ha sempre più rivolto la sua attenzione al mondo dei computer, diversificando quindi una politica che negli ultimi decenni lo aveva visto maggiormente interessato al settore hi-fi ed elettrodomestici. Il modo in cui ha scelto di entrare nell'universo computeristico è stato finora bivalente, impegnandosi tanto sul fronte del software quanto su quello dell'hardware, ed è proprio su quest'ultimo aspetto che concentriamo la nostra attenzione, riferendoci alla nuova serie PCA che propone degli add-on capaci di rendere le nostre macchine sempre più multimediali. Partiamo quindi dal nuovo drive CD-ROM PCA 62 CR: utilizzando l'interfaccia IDE che rende di fatto superata la necessità di un apposito controller, il prodotto in questione colpisce per le sue prestazione e per il proprio prezzo, se si pensa che con circa 440.000 lire ci si può portare a casa un lettore 6x, caratterizzato, oltre che dall'ormai immancabile cassettino a scorrimento automatico, anche dalla presenza sul pannello frontale di appositi comandi per la riproduzione dei CD audio. Se poi avete deciso di fare le cose ancora più in grande, potete acquistare direttamente il kit PCA 61MG, comprensivo del succitato lettore a sestupla velocità, della scheda audio a 16bit PCA 70PS (Sound Blaster compatibile) e di 4 videogame che vi mostreranno fin dall'inizio le potenzialità del vostro acquisto. Il tutto a circa 785.000 lire.

Chiudiamo poi questa breve rassegna con quello che a mio avviso è il prodotto interessante di tutto il catalogo: mi riferisco alla scheda TV e frame-capture PCA 21TV, grazie alla quale potrete non solo trasformare il vostro PC in un televisore capace di una risoluzione grafica 2 volte superiore a quella delle normali TV, ma anche catturare ed elaborare qualsiasi immagine passi sui vostri monitor. Funzionante con tutti i canali PAL ricevibili sia via cavo che via etere, la scheda in questione può essere integrata in qualsiasi computer (anche i vecchi XT!) purché provvisto di una scheda grafica VGA. Il controllo della PCA 21TV è gestibile grazie a un comodo menu on-screen e le immagini potranno essere ammirate tanto a schermo intero quanto in finestra ridotta. I canali sono memorizzabili e la sintonizzazione è automatica; infine, la riproduzione audio è stereofonica e la qualità delle immagini è eccellente grazie anche al comb filter UV che elimina le interferenze cross-colour. Disponibile a circa 740.000 lire.

SS

FUTURSHOW: UNA MANIFESTAZIONE DA NON PERDERE

Per quattro giorni, dal 13 al 17 aprile, si terrà a Bologna il Futurshow, il primo salone interattivo di informatica, telematica, cibernetica, multimedialità, photo techonology e tecnologia digitale.

Ideato e organizzato dal Gruppo Sabatini di Bologna, l'evento si avvarrà della direzione artistica di Luca Barbareschi, attore cinematografico e teatrale che ultimamente si è appassionato al mondo dell'informatica al punto di programmare una manifestazione di questa portata.

"Voglio realizzare un evento che abbia queste tre caratteristiche: divertente, coinvolgente e rassicurante", ha detto lo stesso direttore artistico. "Divertente, perché Futurshow sarà molto più di una semplice fiera: sarà un mega evento interattivo, un incontro spettacolo e una grande fiera della multimedialità. [...] Coinvolgente, perché Futurshow sarà finalmente l'occasione dove tutti, non solo giovani e giovanissimi, ma anche gli adulti più restii agli entusiasmi, potranno venire a contatto diretto, fisico direi, col mondo delle tecnologie digitali che non è solo il nostro domani ma è già il nostro oggi. [...] Rassicurante, perché il pubblico deve capire che il nostro futuro sarà digitale. [...] Stiamo vivendo la terza grande rivoluzione della storia della civiltà: dopo la "rivoluzione agraria" e la "rivoluzione industriale", stiamo vivendo la "rivoluzione digitale". Tutti noi dobbiamo imparare a conoscere questo mondo praticamente infinito". Con queste belle parole, Luca Barbareschi ha quindi introdotto una manifestazione che vedrà tra i suoi momenti topici anche l'assegnazione del primo Oscar del CD-ROM, selezionando i titoli migliori all'interno delle categorie Action, Adventure, Simulation, Strategy & RPG, Film Interattivi e Multimedia. I prodotti saranno giudicati dal pubblico e da una giuria composta da Carlo Massarini e dai rappresentanti italiani della Texas Instrument, Mondadori Multimedia, Polygram e Walt Disney Italia.

In attesa di un qualche resoconto definitivo della manifestazione su una delle nostre testate Xenia, cominciate a tenervi da parte il week-end del 13 aprile: Futurshow potrebbe essere una manifestazione molto interessante...

SS

TGM NEWS

cati della grafica, del multimediale, della didattica e dell'editoria, potrebbe decidere di accentuare questa situazione abbandonando i computer di fascia bassa (ovviamente meno redditizia) in favore di quelli di fascia alta (anche se Kimball Brown, un analista di questo ramo ha esclamato "Per quanto mi riguarda sarebbe una decisione completamente folle"). Dall'altro invece, si prospetterebbe un profondo risanamento dell'azienda con un taglio di 3.000 lavoratori sui 14.000 attualmente impiegati dalla casa della mela. Al momento, l'unica cosa sicura sono state le dimissioni del presidente della Apple, Michael Spindler.

LA GTI PRENDE QUAKE

Come ci si aspettava all'interno del mondo delle software house, la GTI Interactive ha acquistato i diritti dell'imminente Quake, il primo progetto della id Software completamente originale dai tempi di Doom. L'accordo riguarda i formati PC, Macintosh e tutti quelli delle console a 32-bit. "Quake sarà per il mondo dei videogame quello che è stato a suo tempo DOOM, stabilendo un nuovo standard", afferma il business manager della id Jay Wilbur. Ma c'era bisogno che fosse lui a dircelo?

LA AT TRASLOCA

L'Amiga Technologies il 29 gennaio si trasferirà dal quartier generale di Maidenhead a quello di Statensted, sede della Escom. Quest'ultima, in virtù soprattutto dei notevoli investimenti volti a migliorare le proprie reti di vendita in UK, prevede per l'ultimo quarto dell'anno una perdita di circa DM45 milioni (circa 50 miliardi di lire). Apparentemente per ragioni geografiche legate a questo trasferimento, la AT perderà il general manager Jonathan Anderson che verrà sostituito da John Smith.

JAGUAR: ALLA CACCIA DI SNES E MEGADRIVE

Mentre molti rivenditori hanno già iniziato a vendere la console a 64bit dell'Atari a £.99 (con addirittura alcuni che sono scesi a £.85 durante il periodo natalizio), solo recentemente la casa americana, che di recente aveva abbassato il prezzo del Jaguar da £.199 a £.149, ha ufficializzato che la sua console verrà venduta proprio a £.99 (circa 250.000 lire) insieme a un joypad e al gioco Cybermorph fino ad esaurimento delle scorte. Lo scopo di questa manovra è quello di andare a insidiare da vicino Nintendo e Sega coi loro SNES e Megadrive. "Le ricerche confermano che oltre il 70% delle vendite di hardware si aggirerà attorno a questi prezzi", ha affermato un portavoce dell'Atari. Al di là di un catalogo di software in costante aumento che prevede titoli quali Fever Pitch, Atari Karts, SuperCross 3D e la risposta a Virtua Fighter 2 e Tekken 2, Fight For Life, se mi è permessa una considerazione personale trovo di per sé abbastanza deludente il fatto che la sopravvivenza di una console a 64bit si legata a politiche di prezzo che la mettono in contrapposizione a quelle a 16bit che, come sanno ormai tutti, sono destinate a scomparire di qui a breve tempo.

BRODERBUND: QUANDO IL BUG E' DI PRIMO GRADO...

La prima settimana di gennaio non dev'essere certo stato un bel momento per Pilar Cloud, boss europeo della Broderbund, quando si è scoperto che il secondo CD di In The 1st Degree non contiene un file, col conseguente crash del programma. La Broderbund ha informato i venditori e i distributori che quanto prima i dischi difettosi verranno sostituiti: nel frattempo hanno chiesto, e ovviamente ottenuto, il blocco totale delle vendite di questo prodotto. Per indorare la pillola, la software house sta offrendo gratuitamente dei salvaschermo di Myst.

L'ELECTRONIC ARTS

TGM NEWS

SBANCA IL TAVOLO

Il periodo natalizio ha decretato il successo della Electronic Arts, che ha conquistato il 14.6% delle vendite globali in UK guadagnando il 17% del relativo valore. Il rivale più accreditato, la Virgin Interactive Entertainment (VIE), si è dovuta quindi accontentare di un più modesto 11,9% e di un conseguente 11,5% di introiti monetari. Questo significa, in parole povere, che di ogni 100 sterline spese dagli inglesi, la EA se n'è intascate 17 e la Virgin 11,5. Il titolo che ha decretato tale successo è stato FIFA 96, best-seller sia su CD che in versione cartridge. Tutto ciò senza comunque voler sminuire il contributo dato dalla divisione EA Sports e da produttori del calibro di Bullfrog e Origin. A conferma di questi dati arrivano poi le statistiche relative al mercato dei cartridge (e quindi delle console): qui la software house inglese si è addirittura tolta lo sfizio di battere nientemeno che la Sega con uno share del 16.8% a fronte di un più modesto 15%. "Siamo ovviamente molto felici dei risultati conseguiti.", afferma David Gardner, direttore europeo della EA. "Questo conferma che la nostra azienda è il più grande sviluppatore, editore e distributore per l'Inghilterra. Stiamo comunque guardando al futuro con l'imminente uscita di 20 titoli, tra i quali figurano Wing Commander IV e Dungeon Keeper per PC CD-ROM e The Need For Speed per il Sony PlayStation."
Tom Stone, direttore europeo del marketing della EA è stato poi ancora più deciso: "Siamo deliziati, e se considerate che titoli quali Wing Commander IV e Dungeon Keeper sono slittati al 1996, potete realizzare come il nostro successo sia stato ancora più netto." Molto più laconico invece il commento del boss della VIE Tim Chaney: "Possiamo convivere con l'idea di spartire il mercato britannico con la Electronic Arts".

LA WARNER CONFERMA LA VENDITA DELLA DIVISIONE COIN-OP

All'inizio la voce che aveva scosso il mondo videoludico era stata che la Time Warner avesse venduto la divisione dedicata all'entertainment Time Warner Interactive. Poi la notizia è stata ridimensionata ed è emerso che in realtà ad essere stata ceduta è stata la divisione coin-op che opera a Malpitas, in California. Gli acquirenti di questo ramo saranno probabilmente la Williams o la Acclaim. La confusione è derivata dal fatto che negli US la divisione coin-op si chiama proprio Time Warner Interactive, mentre in Europa a questo nome risponde proprio l'intero ramo dedicato all'intrattenimento multimediale. A complicare poi il tutto ha contribuito anche il fatto che, sempre negli Stati Uniti, esiste anche la Warner Bros Interactive Entertainment, licenziataria della stessa Warner che si occupa invece delle produzioni hollywoodiane (tra le quali si ricorda, giusto per fare un nome, il recente Batman Forever). L'unico gioco finora prodotto dalla divisione coin-op appena venduta è stato nientemeno che Primal Rage, che ha ottenuto numerosi riconoscimenti un po' in tutto il mondo. La Time Warner Interactive, che l'ottobre scorso si è fusa con la Warner Interactive Entertainment per creare una singola entità a livello europeo, attualmente ha uffici in UK, Francia e Germania e cura le vendite e il marketing dei propri prodotti e di quelli di software house rispondenti al nome di Inscape, Accolade, Bitmap Brothers, Sensible Software, System 3, Millennium e Teque.

LA COMPAQ METTE I RAGAZZI NEL MIRINO

Tranquilli, nessun novello Erode si è messo al comando della Compaq e il mirino in questione è solamente quello della divisione marketing, la quale ha appena deciso di intraprendere una joint-venture con la casa di giocattoli Fisher-Price, di proprietà della Mattel. L'accordo, ufficializzato al recente CES di Las Vegas, prevede la creazione di una collana di prodotti educativi e di intrattenimento denominata Wonder Tools. Raggiungeran-

TRACK ATTACK: CHE LO SPIRITO DI STUNT CAR RACER SIA CON VOI...

Ebbene sì, anche se non proprio nel modo che ci saremmo aspettati, pare che uno dei titoli a mio avviso più belli della storia videoludica sia destinato a trovare il giusto erede in questo attesissimo titolo della Microprose, Track Attack. Ma procediamo con ordine: numerosi anni fa, quando l'Amiga era ancora la macchina incontrastata del panorama dei videogame e il glorioso C= 64 stava ormai passando le consegne, il buon Geoff Crammond se ne uscì con quello che secondo la mia personalissima opinione resta il suo gioco più bello, Stunt Car Racer, appunto. Ciò che differenziava questo titolo dagli altri era la possibilità di correre con delle macchine elaborate e potenziate sui circuiti più improponibili della storia, quali delle piste degli ottovolanti piuttosto che dei tracciati che vi costringevano ad affrontare a 250 Km/h dei salti da 300 metri. Il trapanante ruggito del motore, la velocità d'azione e l'originalità insita in un programma del genere coinvolsero più o meno tutti coloro che a suo tempo ebbero al fortuna di provare questo gioco. Negli ultimi anni i computer hanno raggiunto delle potenze impensabili solo fino a poco tempo fa, numerose vecchie glorie sono state rispolverate per l'occorrenza ma all'appello è sempre mancato proprio Stunt Car Racer. In attesa, sempre che ciò accada, che lo stesso Crammond rimetta mano alla propria creazione, cogliamo con estremo piacere la notizia della prossima uscita di Track Attack, precedentemente denominato Ram Racer, titolo che a prima vista parrebbe avere in comune molte cose col capolavoro del quale si parlava poco sopra. Realizzato avvalendosi della grafica tridimensionale, questo gioco di corsa vi metterà alla prova in 13 imprevedibili circuiti capaci di cambiare forma istantaneamente e caratterizzati da strettoie, barriere, catapulte, chiazze d'olio, salti e muri di fiamme che bloccheranno il vostro passaggio. Non mancheranno poi finezze tecniche quali il motion-blur delle macchine in movimento, le scintille dei bolidi che si scontrano, le fiammate che escono dalle vetture che usano il turbo nonché il fumo e le fiamme che, danzando sul tracciato, provocano quel tremolio della linea dell'orizzonte che si osserva tipicamente durante le calde giornate d'estate. Oltre alla presenza di altri 15 concorrenti, ognuno dei quali con la propria vettura personalizzata, si segnala la possibilità di decorare il proprio bolide come più si crede; da notare poi che si potrà giocare in multiplayer, via modem o in rete, fino a 4 persone in contemporanea. In attesa di vedere se Track Attack manterrà le premesse o seguirà invece le meno fortunate orme di chi ha già cercato di seguire questa strada (Megarace in primis), vi rimando alle foto che troverete a corredo di questo articolo e alla preview che troverete sul The Games Machine di Marzo.

SS

GIOTTO: UN VIAGGIO NELLA STORIA E NELL'ARTE

Come ormai tutti sanno, un mercato in crescente sviluppo nell'economia mondiale del software è l'edutainment: d'altronde, basta dare un'occhiata alle classifiche delle vendite natalizie per notare che un prodotto quale Encarta '96 si è classificato al secondo posto direttamente dietro Command & Conquer e precedendo titoli del calibro di Screamer, Rebel Assaault 2 e FIFA 96. E' all'interno di questo settore che va allora a collocarsi l'interessantissimo "Giotto: viaggio tra le opere e nelle città", realizzato da Giovanna Grossato e Matteo Salin, che si propone di illustrare in modo estremamente piacevole e interattivo uno spaccato dell'Italia di fine XIII secolo. Al di là dei dati numerici che già di per sé sarebbero esplicativi (circa 700 immagini in alta risoluzione, più di 6000 richiami, 200 parole di glossario e innumerevoli pagine di testo), quello che mi ha piacevolmente sorpreso è stata la cura che traspare da ogni singolo aspetto del programma, eccezion fatta per la mancanza di un'opzione di disinstallazione automatica che troppo spesso viene trascurata dalle software house. Ma tralasciando questi dettagli tecnici, tutto il resto del prodotto è sviluppato in modo impeccabile: le opere realizzate dal maestro sono state trasposte in alta risoluzione molto bene, mentre i testi a corredo delle immagini sono esaurienti, completi e ricchi di richiami che danno la possibilità di approfondire notevolmente la materia. Oltre a questo, sono incluse nell'opera anche le biografie di numerosi personaggi dell'epoca, di modo da ricreare una visione completa di quel periodo storico, visione che che viene poi ulteriormente ampliata con l'inclusione di numerose tracce audio di composizioni musicali medioevali. A suggello di tutto ciò, sono disponibili le piantine delle città dove si possono trovare i capolavori di Giotto, di modo che chiunque voglia poi visitare di persona le sue opere sappia direttamente dove recarsi. Come si ha modo di capire, questo titolo della ASHMultimedia (già autrice di altri titoli quali La Pinacoteca di Vicenza, Storia Medioevale, Arte e Musica e, da ultimo, Il secondo Millennio visto dai più grandi artisti) è un prodotto di ampio respiro, ben pensato e ben realizzato. Chiunque sia interessato ad approfondire le proprie nozioni di storia dell'arte dovrebbe considerarne seriamente l'acquisto.

SS

UN THRUSTMASTER IN VERSIONE LIMITATA

Mentre nell'Oregon imperversa una tempesta legale tra la ThrustMaster e la meno nota Suncom Technologies per i diritti sui giochi riconfigurabili e sulle interfacce per simulazioni, la prima annuncia l'uscita del nuovo F-16 FLCS Limited Edition. Di questi joystick dalle altissime prestazioni ne saranno prodotti solamente 5000 esemplari al costo di 500 dollari circa. Alcune caratteristiche di questa edizione limitata consistono in una targa d'ottone recante il numero di serie, un'imponente base d'appoggio in acciaio e alluminio priva di giunture, l'hardware in nichel e ottone, la manopola in vetro con copertura in nylon, il manico rinforzato in alluminio, potenziometri e switch di massima qualità, quattro interruttori a quattro vie, un certificato di autenticità, un grilletto a doppia fase e la completa programmabilità. Il TM F-16 FLCS LE si può connettere a ogni porta standard anche se è consigliata l'apposita scheda ACM.

IL TESORO DELL'ISOLA DEI GIOCHI

Come annunciato nelle Voci di Corridoio del mese scorso, anche la Clementoni ha aperto la sua divisione dedicata al multimediale, la Clementoni Interactive. Specializzata nei giochi da tavolo, la casa in questione annunciava di volersi interessare alle prospettive offerte dai CD-ROM. Tra me e me avevo accolto la notizia con un certo scetticismo, visto che purtroppo (e non è esterofilia), finora le produzioni nostrane delle case minori mi avevano lasciato alquanto perplesso. Ebbene, sono lieto di dovermi ricredere di fronte a questo titolo della serie "Il Video Amico", rivolta ai più piccoli che, guidati in questo dai loro genitori, vogliano imparare a prendere confidenza coi computer e, al tempo stesso, iniziare a temprare la loro materia grigia con dei semplici indovinelli in attesa di cimentarsi da grandi con le avventure cui noi ci troviamo spesso di fronte. Ne "Il Tesoro dell'Isola dei Giochi", guidati da Sapientino, ci troveremo a girovagare in lungo e in largo alla ricerca di alcuni frammenti di una mappa, trovati i quali scopriremo l'esatta ubicazione di un ricco tesoro. La struttura è quella delle avventure dell'ultima generazione, con un'interfaccia punta e clicca molto ben realizzata, semplice e intuitiva; gli enigmi sono chiaramente piuttosto elementari, essendo rivolti a un'utenza particolarmente giovane, e consistono più che altro in test di associazioni di immagini e suoni. Quello che più mi ha colpito di questo programma, funzionante sotto Windows, è come ogni singolo particolare sia stato curato egregiamente: il doppiaggio, la grafica, le musiche e il ritmo del gioco sono tutti parametri che meritano una valutazione entusiastica, segno che chi ha realizzato questo prodotto sa decisamente il fatto suo. Sia ben chiaro, chi ha un'età superiore ai 10 anni forse farebbe meglio a rivolgersi a titoli più maturi, ma resta il fatto che io stesso, che di anni ne ho 25, non mi sono certo annoiato nel tempo che ho dedicato ad analizzare questo Il Tesoro dell'Isola dei Giochi.
In altre parole, chiunque abbia un figlio in tenera età e un hardware adeguato (si parla di un 386 DX 33MHz con scheda VGA a 256 colori, 4 MB di RAM -8 consigliati- e un lettore 2x) non dovrebbe farsi sfuggire questa avventura che si ritaglia un posto di rilievo all'interno dei prodotti destinati ai bambini dai 5 anni in su.

SS

L'EMPIRE SUL CAMPO DI BATTAGLIA...

Oltre alle numerose novità che questa prolifica software house ha in cantiere (Brain Dead 13, Red Ghost, CyberJudas e Picture Perfect Golf), ce n'è due in particolare che hanno attirato la mia attenzione e sulle quali ho pensato di soffermarmi in queste Voci di Corridoio. Si tratta in entrambi i casi di due simulatori strategici della Talon Software basati sul motore Battleview che tanto successo ha ottenuto tra coloro che si interessano a questo settore: Battleground: Ardennes vol.1 e Battleground: Gettysburg vol.2. Come avrete capito anche dando un'occhiata alle immagini, si tratta di due prodotti che vi caleranno rispettivamente nella battaglia delle Ardenne della Seconda Guerra Mondiale e nella Guerra di Secessione americana, più precisamente nei tre giorni di Luglio del 1863 che decisero le sorti della nazione, nel bene e nel male, più importante del mondo. Le analogie tra questi due titoli sono numerose, a partire dall'engine utilizzato per finire alla visualizzazione dei territori, passando per la possibilità di zoomare le zone di gioco ritenute interessanti e la possibilità di comandare non solo le forze di ambo i fronti ma anche la possibilità di partire con dei gradi differenti, con le differenti responsabilità che ne derivano. L'impostazione abbastanza immediata di questi programmi fa sì che sia piuttosto facile prendere dimestichezza con tutte le variabili necessarie a destreggiarsi sui campi di battaglia; ciononostante la difficoltà che si incontra per portare a termine le fasi finali degli scontri è tale da garantire una discreta longevità anche ai giocatori più esperti. Programmati per funzionare sia sotto Windows 95 che sotto Windows 3.1, i due titoli saranno disponibili questo mese (Battleground: Ardennes) e il mese prossimo (Battleground: Gettysburg).

SS

BULLFROG E L'INGEGNERIA GENETICA: GENE WARS

Novità in casa Bullfrog! Oltre allo speciale che trovate sulle stesse pagine di questo numero, abbiamo scovato per voi in quel di Internet l'ultimo titolo in lavorazione, Gene Wars, un war game piuttosto originale: ecco la trama. Nel più lontano futuro un gruppo di viaggiatori spaziali dotati di incredibile intelligenza (penso si tratti della mia stirpe...NdMatteo) capita quasi per caso in un angolo della nostra galassia ancora inesplorato e trova, indovinate un po', guerra e devastazione. Accortisi che i responsabili dello scempio di tutti i pianeti di questa remota porzione di spazio sono gli esseri appartenenti a quattro razze differenti in continua lotta fra loro, decidono di porre fine ai massacri confiscando loro tutti gli armamenti e costringendole a ricostruire e a ripopolare i loro pianeti. Obbligate dalla superiorità intellettiva degli alieni, le quattro stirpi si mettono d'accordo per rimettere tutto a posto. Tuttavia, anche se nessuna di loro è in grado di riavere o ricostruire delle armi, le inimicizie frutto di anni di conflitti rimangono. Ma un'importante ispirazione fa ricominciare ugualmente i conflitti: perché non ricorrere all'ingegneria genetica per creare degli esseri mostruosi in grado di sterminare il nemico? Naturalmente quest'idea l'hanno contemporaneamente tutte e quattro le razze e da qui il finimondo (o finimondi se volete...). Riuscirete a far nascere le più aberranti creature per spazzare via i vostri avversari? Gene Wars unisce un pizzico di god game a un po' di umorismo, essendo questa la nuova ricetta Bullfrog. Potrete quindi trasformare un micio in un T. Rex o viceversa (?) allettati da una bella grafica e da una musica d'atmosfera. Il tutto, al più presto, distribuito da Electronic Art inizialmente in formato PC CD-ROM.

VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

no quindi entro breve il mercato una console di guida interattiva, il Wonder Tools Cruiser, e una tastiera over-size di facile uso chiamata Wonder Tools Keyboard. L'accordo prevede poi numerosi titoli software dedicati a Windows 95.
Indirizzata ai bambini e alle famiglie con un PC, la nuova linea di prodotti si prefigge di creare "una nuova dimensione nel gioco e nell'apprendimento". "I bambini e le famiglie in tutto in tutto l'occidente usano sempre più i PC sia per giocare che per imparare", afferma il direttore del consumer-business David Clarke, "Compaq e Fisher-Price produrranno soluzioni interattive che renderanno la gente capace di ottenere il meglio dai propri computer".

UN SOLO ECTS NEL '97

Dopo che il CES di Las Vegas è stato sostanzialmente boicottato quest'anno da molte software house levando così oscure nubi sul suo futuro, pare che anche lo stesso ECTS subirà un sostanziale ridimensionamento se è vero che da semestrale, la manifestazione londinese rischia con l'anno prossimo di divenire annuale. Nato nel 1989 come la maggiore esposizione europea dell'intrattenimento interattivo, l'evento si era arricchito di una edizione autunnale a partire dal 1994.
Allo stato attuale pare invece che numerosi produttori si siano lamentati degli eccessivi costi che comporta l'organizzazione di due fiere. L'ELSPA sta attualmente sondando le opinioni di 110 software house per giungere a una conclusione definitiva. Comunque sia, resta chiaramente confermata la prossima edizione primaverile dell'ECTS, fissata per i tre giorni che vanno dal 14 al 16 aprile.

INTERNET COME LA DROGA?

Stando a una quantomeno discutibile ricerca pubblicata dalla Trent University e pubblicata dal The Daily Mail, "i naviganti di Internet sviluppano una sorta di euforia simile a quella che si prova quando si è sotto l'effetto della cocaina". Credo sia inutile fare un qualsiasi commento circa questa "ricerca", se non che comunque credo sia meglio essere euforici in questo modo che non drogandosi incrementando così i guadagni della malavita organizzata.

VIRTUA COP DOCET?

Probabilmente sì, se è vera la notizia della scorsa settimana del The Daily Mirror secondo la quale, ispirato dal gioco della Sega, in Texas un ragazzino di 13 anni rischia l'ergastolo per aver sparato con un fucile a un camion nella speranza di farlo ribaltare e di impossessarsi dei videogame che, secondo la sua illusione, sarebbero dovuti fuoriuscire dal esso. Il giovane ha sparato tre colpi alle gomme del camion, ma uno di questi ha mancato il bersaglio centrando alla testa un automobilista che procedeva in senso opposto, il quale è purtroppo morto sul colpo.

AFFARI D'ORO PER LA VOBIS

Il colosso tedesco specializzato nella vendita di hardware ha chiuso l'anno con un aumento del 16% delle vendite fatturando la bellezza di DM 3,05 miliardi, l'equivalente di 3355 miliardi, e guadagnando in utili circa 55 miliardi. Con questa performance la Vobis ha surclassato la Escom, il suo rivale più diretto.

L'ATTICA TORNA IN VITA

L'editore multimediale Attica Cybernetics è stato letteralmente resuscitato dopo che lo scorso ottobre era collassato sotto un debito di 3 milioni di sterline: il merito di tutto ciò va alla AirteQ, della quale abbiamo già parlato in queste pagine, che ha rilevato l'azienda circa due mesi fa. The Hutchinson Multimedia Ecyclopaedia 1996 per PC sarà il primo prodotto della nuova gestione, sviluppato in collaborazione con la Helicon che ne pubblica la versione su carta.

DOMARK: L'ESPANSIONE CONTINUA

Battendo una dura concorrenza, la Domark è riuscita a siglare un accordo di collaborazione con la Digital Animations, la quale si è recentemente dedicato alla sviluppo di software per la difesa militare e per le ricerche spaziali. Il primo frutto di questa collaborazione, Steel Legions, previsto per la fine dell'anno e sviluppato attorno al concetto di un gioco basato su un client server di rete, rappresenterà secondo il produttore britannico il nuovo punto di riferimento dell'industria. "La collaborazione coi Digital Animations mostra come la Domark sia coinvolta con gruppi esterni di alto livello per portare sul mercato prodotti di qualità imparagonabile", sostiene il managing director inglese John Pirie. A queste dichiarazioni indiscutibilmente ambiziose fanno eco quelle di Catriona Paton, direttrice del marketing della Digital Animations: "Quando cercavamo un editore, sapevamo esattamente quale tipo di relazione volevamo. Non volevamo una macchina da soldi, ma qualcuno col quale condividere ideali, obiettivi e col quale instaurare un fertile scambio di idee, tecnologie, idee e abilità. Domark è il partner ideale che risponde a questi requisiti".

LA SEGA SVELA IL PROPRIO FUTURO

Quasi a voler tranquillizzare un mercato che vede ormai nel PlayStation il vincitore definitivo della guerra dei 32bit, la Sega, dopo una conferenza di ben due giorni, ha affermato di essere ben conscia dei problemi che finora ha avuto nella competizione con la Sony e ha addebitato questa parziale sconfitta alla mancanza di un adeguato supporto del software. Il colosso giapponese, illustrando delle ambigue statistiche che indicano per il periodo "1995-1996" la vendita di 300.000 unità in UK e che prevedono per il "1996-1997" la vendita di altre 700.000 unità, ha dichiarato che entro la fine dell'anno le console vendute ammonteranno a 1,3 milioni e che le unità di software vendute si aggireranno attorno ai 6,5 milioni. E' stato anche ammesso che la Sony ha finora battuto il proprio rivale (si parla di un Saturn venduto ogni tre PlayStation), ma che sempre entro la fine dell'anno il rapporto scenderà a 1 a 1 in virtù di una massiccia campagna di marketing che la Sega ha intenzione di condurre a livello internazionale. A ovviare all'esigua disponibilità di software dovrebbero poi giungere 4 o 5 titoli direttamente convertiti dai coin-op, tra i quali si fanno i nomi di Virtual On e di Fighting Vipers.

REALMS OF THE HAUNTING: USCITA PRIMAVERILE...

Il 1995 ha visto la Gremlin Interactive compiere grossi passai avanti nello sviluppo di titoli 3D: nel maggio scorso uscì Silpstream 5000 e questo dicembre abbiamo assistito alla pubblicazione di un capolavoro quale Actua Soccer. Consolidando il know-how ottenuto nel campo del motion-capture, in maggio uscirà un altro attesissimo titolo a opera della software house britannica, Realms of the Haunting, incentrato su delle perverse visioni di fine del secolo che traggono spunto nientemeno che dall'Apocalisse. In questa avventura in merito alla quale è stato finora tenuto uno stretto riserbo, impersonerete il ruolo del giovane Adam Randall, la cui recente morte del padre lo ha portato nel remoto villaggio di Hellston (che tra l'altro esiste realmente), in Cornovaglia. Lo strano contenuto di uno pacco consegnatovi da un distinto sacerdote e delle misteriose entità che si riuniscono ogni notte in quel di Saint Michael sono elementi che rappresenteranno solo l'inizio di un'avventura basata sul motore True 3D, già utilizzato con sorprendenti risultati in Normality, e che, a detta della Gremlin, sarà capace di garantire risultati estremamente realistici. Come se ciò non bastasse, anche le animazioni promettono faville coi demoni realizzati col 3D motion-capture e con ben 2 ora di filmati in Full Motion Video. Attendetevi una preview...

LA VENDITA DEL PLAYSTATION SALE ALL'IMPAZZATA

Pare che negli Stati Uniti uno dei regali più quotati del Natale '95 sia stata proprio la console della Sony. Infatti, secondo una stima della Sony Computer Entertainment America, a partire dal 9 Settembre 1995, data di lancio del Playstation nel Nord America, sono state vendute 800.000 console, specialmente durante le vacanze natalizie. Comunque pare che in Europa ne siano state vendute circa 600.000 e in Giappone addirittura due milioni! Facendo un breve calcolo, anche un asino in matematica come me si accorgerà che nel mondo sono state già vendute circa 3,4 milioni di piattaforme Sony, un vero record! Anche le cifre del software venduto sono impressionanti, se si pensa che solo nel Nord America sono stati venduti più di 4 milioni di titoli. I tre programmi più venduti in assoluto sono stati Battle Arena Toshinden (al top delle classifiche di gradimento), Namco's Ridge Racer e Mortal Kombat 3, ma i giochi più gettonati quest'ultimo Natale sono certamente quelli a carattere sportivo, tra i quali ricordiamo NFL GameDay e NHL Face Off insieme all'originale ESPN Extreme Games. La SCEA annuncia anche che Twisted Metal (un videogame in cui si deve combattere con delle autovetture in una Los Angeles del futuro) è stato nominato da un'importante pubblicazione del settore, la Video Game Buyers Guide (la guida degli acquirenti di videogiochi), Video Game of the Year. Intanto la Electronic Arts ha annunciato lo scorso Dicembre due nuovi titoli per la console dei record, Viewpoint e Shockwave Assault.

MIDWAY E NINTENDO ANNUNCIANO KILLER INSTINCT 2

Vi ricordate Killer Instinct, il Coin-op? Risale alla fine del 1994. Oggi, a un anno di distanza, la Midway Manufacturing Company assieme alla Nintendo annuncia l'uscita del successore, Killer Instinct 2. Il nuovo picchia-duro o beat'em-up che dir si voglia, sarà dotato di un maggiore spessore di gioco e di una grafica migliorata comprendente nuovi fondali e nuovi personaggi. Pare inoltre che si potranno usare milioni di combinazioni di mosse, il che è terrificante. Infatti il vostro personaggio, oltre a poter usufruire di numerose tecniche di attacco, sarà anche in grado di interagire con l'ambiente circostante, il che conferirà al titolo una nuovissima dimensione. Qui attorno dovrebbero esserci le foto di tre dei nuovi combattenti, due donne e un uomo. La prima donna si chiama Kim Wu ed è un'esperta di arti marziali abilissima con i temibili "nunchucks" (non ricordo mai come si scrive in italiano...), la seconda è Maya, una specie di Jane esperta in coltelli, e il nuovo lui è Tusk, un barbaro dalla lunga spada (ok, ok niente battute stupide !). Naturalmente ritroveremo i vecchi personaggi, per la gioia degli affezionati. Oltre alle mosse, tra le novità abbiamo anche una nuova barra per indicare la nostra energia (Power Bar): quando essa raggiunge certi livelli, potremo utilizzare le mosse speciali. Si mormora che in futuro il gioco sarà disponibile in una versione un po' differente per il Nintendo Ultra 64.

IL RITORNO DEL BARONE ROSSO

Risale a qualche anno fa la famosissima simulazione di volo della Dynamix intitolata Red Baron. Alla sua uscita il programma riscosse molto successo, in gran parte dovuto alla semplicità di gioco, e rimase per molto tempo nel cuore degli appassionati. Ora la software house succitata sta preparando una nuova versione che avrà per titolo "Red Baron II, Silent Thunder". Di questo nuovo prodotto si sa pochissimo: uscirà per PC CD-ROM quest'estate e girerà sotto Windows 95. Pare che sarà molto più realistico del predecessore e che offrirà la possibilità di pilotare circa quaranta aerei diversi; sarà consentito il multiplayer mode e potremo divertirci in tre diversi livelli di missioni: singola, campagna e, appunto, in rete.

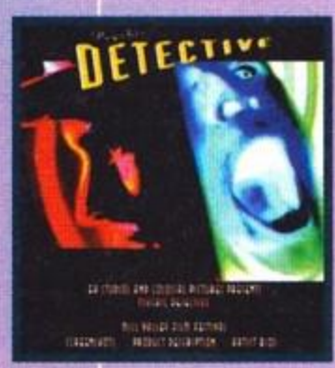
ASTRONAVI E CARAVELLE: IL PROGETTO DELLA INTERPLAY

Dopo l'annunciata uscita di Descent 2, chiunque si sarebbe aspettato che la Interplay sparasse fuori una sfilza di cloni e rifacimenti di Descent, così come ha fatto la id Software per Doom. Al contrario, quelli della Interplay stanno per proporci un gioco completamente diverso dall'ultima loro produzione, fatta di astronavi, missili e raggi al plasma. Il nome sarà "Conquest of the New World" ossia "La conquista del nuovo mondo". Frontiere cosmiche? Pianeti sconosciuti pieni di cunicoli? No, si tratta nell'America, il nuovo mondo scoperto da Cristoforo Colombo. Per ora è disponibile solamente una versione demo ma qualcosa possiamo già dire. Innanzitutto avremo a che fare con un multiplayer game in cui sei giocatori si potranno sfidare attraverso la rete (un po' come nell'update del capolavoro Sid Meier, CivNet, per il quale vi rimando al box in queste pagine). In secondo luogo, in uno scenario tridimensionale sempre diverso dovremo fare le tipiche cose che si fanno in un gioco di strategia, ossia raggiungere la vittoria attraverso un ponderato utilizzo di esplorazioni, costruzioni, commerci, scambi e, naturalmente, battaglie. Potremo poi scegliere il livello di difficoltà regolando gli automatismi di diverse azioni. Così in un livello easy dovremo badare a pochissimi dettagli mentre in un livello very-super-ultra-hard (praticamente il livello di difficoltà che si incontra quando si chiede a mamma e papà di sganciare più del solito) dovremo stare attenti a ogni minimo particolare.

Una comoda funzione di zoom ci permetterà poi di controllare l'evoluzione di ogni singolo edificio o le condizioni di una battaglia campale dove fanteria, cavalleria e cannoni si staranno scannando a vicenda. Questo è tutto per ora: abbiate pazienza e vi sapremo dire qualcosa in più...

VOCI DI CORRIDOIO

LA ELECTRONIC ARTS A BRACCETTO CON LA COLOSSAL PICTURES



Una notizia risalente alla fine del 1995 ci avvisa che queste due società si sono unite per portare a termine un nuovo progetto: Psychic Detective. Si tratta di un film interattivo sul genere thriller/commedia in perfetto stile hollywoodiano. Una sorta di avventura insomma, dotata però di cinque ore di video ambientati tra Los Angeles e San Francisco; frutto di un mix di 500 filmati. Il protagonista del gioco sarà un certo Eric Fox, un sensitivo dalle capacità psichiche straordinarie (per forza, è un sensitivo!) che per tutta la vita si è dilettato nell'utilizzare i suoi poteri per superare i suoi più disparati problemi, dal superamento di un esame al rimorchiaggio di qualche pulzella (chiamalo stupido!). Ora, una sua amica (o meglio, una nostra amica, visto che noi impersonificheremo questo simpatico individuo) di nome Laina Pozok ha bisogno di una mano, visto si trova in una bruttissima situazione: suo padre è stato ucciso in circostanze misteriose. Utilizzando i nostri poteri paranormali dovremo indagare nelle menti altrui (vi immaginate entrare nella mente di MA?) per trovare delle tracce di questo omicidio, aiutando così la nostra Laina a risolvere il mistero. La storia potrà avere diverse conclusioni in base a come vi comporterete durante l'avventura. Il gioco (o sarebbe meglio dire il film interattivo) dovrebbe essere pronto in formato PC CD-ROM e 3DO, mentre per la versione Playstation bisognerà attendere questa primavera.

NUOVA VITA PER ATARI?

Come qualcuno di voi forse sa, nella metà degli anni '80 l'Atari fu divisa in due compagnie ben distinte, una delle quali, conosciuta come Atari Corporation e diretta da Sam Trammil, naufragò presto nel dimenticatoio del mondo dei videogame rappresentando per esso una presenza al più sporadica. Fu allora sviluppato il ben noto Linx, che tuttavia, come tutti noi sappiamo, ebbe presto un'ingloriosa fine. Ecco che in questi ultimi tempi il nome Jaguar, riferito naturalmente a un rispettabile quanto noto sistema console, fece pensare a un exploit vincente. Oggi voci soffuse ci fanno sapere che una nuova scissione rivoluzionerà la società: l'Atari Interactive, sotto la direzione di Tod Hoff (ex dirigente della Atari Corporation), proporrà da un lato quei classici che hanno fatto la storia dei videogame (Tempest, Missle Command, Crystal Castles, adeguatamente rivisti) e dall'altro si dedicherà allo sviluppo di nuovi prodotti (The Interactive Rocky Horror Show e Virtual War sono tra quelli già annunciati) dedicati a sistemi PC, Mac, Internet(?) e, naturalmente, Jaguar.

QUEST'ANNO COSTRUIRÒ' UN OSPEDALE!

La promessa di un'opera di bene? Niente affatto (nulla in contrario alle opere di bene, sia chiaro!): il titolo mi è venuto così, vedendo che quelli della Bullfrog (di loro in questo numero sentirete parlare moltissimo...) hanno pronto il nuovissimo Theme Hospital. Anche se avremo sicuramente a che fare con una simulazione nella quale il nostro compito sarà quello di far funzionare un ospedale (tema attualissimo nel nostro stato!), devo subito precisare che in questa titolo ci troveremo a dover scegliere tra quattro diverse ere: Medio Evo, età Vittoriana, i nostri giorni e il futuro. Tutto ciò comporterà un diverso modo di intendere l'ospedale e, di conseguenza, di dirigerlo. Dovremo badare al progetto dell'edificio che ospiterà i pazienti e occuparci dell'intera organizzazione, dai programmi di ricerca e di cura alle forniture di materiale. Addirittura ci sarà consentito di inventare nuove cure ed equipaggiamenti. Anche la parte manageriale/finanziaria avrà la sua parte in questo originale prodotto Bullfrog: potremo infatti decidere chi assumere e quanto pagare il personale. Ad esempio, ci verrà data la possibilità di scegliere se assumere pochi specialisti pagando grosse somme o, al contrario, pagare pochissimo e assumere molto personale poco qualificato. L'aspetto grafico sarà come al solito ben curato: pensate che all'interno della clinica potranno esserci mille diversi tipi di personaggi, il che conferirà al tutto un'alta dose di realismo. L'interazione sarà poi elevatissima, cosicché ogni carattere potrà interagire con gli oggetti sparsi per i reparti: troveremo quindi pazienti alle prese con un marchingegno per strani esami o in coda a una macchinetta per prendersi un caffè. Tutto ciò per ricostruire fedelmente l'atmosfera che si respira in corsia. Il gioco sarà disponibile quanto prima: si parla di aprile in versione PC CD-ROM.

MICROSOFT E NBC, UN MATRIMONIO DI INTERESSE

Dopo averne accennato il numero scorso, vediamo più dettagliatamente i particolari di un patto tra due colossi così potenti da influenzare profondamente il futuro scenario dell'informazione. Grazie a un accordo tra la potente società di Bill Gates e la storica emittente degli States, la televisione e il computer rientreranno presto nel medesimo campo andando ad avviare l'era di quello che viene già chiamato videoservizio. E' ufficiale infatti la notizia che Microsoft e NBC investiranno 200 milioni di dollari (320 miliardi di lire) in un progetto che permetterà agli utenti di TV e computer di guardare il canale via etere di NBC per avere le notizie fresche di giornata tanto quanto di collegarsi al canale via cavo MSNBC e utilizzare il proprio PC per usufruire del servizio Online della NBC, che offre informazioni personalizzate. All'inizio vedremo affiancate la TV a pagamento, così come oggi è concepita in America, e i nuovi servizi legati a Internet, come il già esistente "The Microsoft Network" (servizio dedicato agli utenti di TMN e accessibile dal SuperNet della NBC su Internet): presto però queste due aree si fonderanno indissolubilmente. Sarà l'era di nuovi standard televisivi destinati a tutti, proprio come accadde qualche decennio fa con la cara e vecchia TV. Intanto Microsoft si impegnerà ad acquistare nel giro di cinque anni il 50% del canale via cavo NBC, che si trasformerà quindi in MSNBC Cable, l'emittente destinata alle news. Si consideri a questo punto che tra cinque anni noi, poveri esseri del vecchio mondo Europa, saremo probabilmente ancora qui a creare una rete capace di portare informazioni in tutte le case, legati ancora ai nuovi canali satellitari a tema, e che queste innovazioni sono forse ancora troppo recenti per essere assorbite dalle nostre strutture. Aspetteremo...

MATTEO

TGM NEWS

SIGMA DESIGN CI PORTA AL CINEMA...

...con la sola differenza che il cinema questa volta lo vedremo comodamente dalla nostra poltrona, visto che, grazie all'avanzato chipeset Realmagic Pro, potremo godere di filmati a 16 milioni di colori con interpolazione bilineare verticale e orizzontale, dove i video MPEG e le immagini grafiche si fonderanno grazie a una risoluzione di 1600x1200 con un refresh rate di 85Hz.
Il chipset Realmagic, che garantirà il 100% di compatibilità con le applicazioni Windows 95, si concilierà poi anche coi sistemi NTSC/PAL, dandoci quindi la possibiltà di poterci guardare la televisione nel proprio monitor. "Il sistema Realmagic Pro eleva la qualità delle riproduzioni MPEG (Moving Picture Experts Group) a un nuovo standard qualitativo", sostiene Thinh Tran, presidente della californiana Sigma Design, società fondata nel 1982 e attualmente leader mondiale in questo settore tecnologico. "Con esso sarà possibile produrre delle schede video di basso costo e alta qualità pienamente compatibili con le applicazioni MPEG disponibili oggi e in futuro".
Che dire, non ci resta che saperne di più leggendo PC Action..

SMILE: YOU'RE ON ECTS TV!

Ebbene sì, avete capito bene: l'edizione primaverile dell'ECTS 96 si avvarrà anche della presenza di una stazione televisiva dedicata appositamente a questo evento: l'emittente presenterà le novità, le storie, i sondaggi e gli eventi dentro e fuori la manifestazione di entertainment più importante d'Europa.
Non mancheranno le interviste coi personaggi più importanti presenti allo show, così come faranno la loro comparsa dibattiti e seminari sui temi più scottanti. Alcune sezioni saranno girate all'interno di uno studio televisivo appositamente costruito, mentre altre saranno riprese direttamente dall'Olympia Hall. Realizzata per conto della Blenheim dalla INM Group, azienda specializzata nella copertura televisiva di eventi quali il Motor Show o l'Ideal Home Exibition, la ECTS TV verrà mostrata attraverso centinaia di monitor disseminati ovunque dentro e fuori la hall, divenendo così una parte integrante dello show.

PLAYSTATION 2: IL FUTURO NON E' COSI' VICINO...

Ken Kutaragi, progettista capo della PSX, ha rilasciato per la prima volta delle dichiarazioni riguardanti la PlayStation 2, più che altro per smentire le voci che davano per abbastanza prossima la produzione dell'erede della console del momento: "La Sony non ha alcuna intenzione di ripetere gli errori già commessi da altri nostri concorrenti promettendo la costruzione di una PlayStation 2, le cui voci in riguardo non hanno alcuna legittimità", ha affermato. Comunque sia, il colosso giapponese ha fatto notare che il PSX "crescerà e si espanderà"; sempre Kutaragi ha infatti ammesso che "come ingegnere, ho alcune idee e alcuni sogni in merito a come dovrebbe essere la console del futuro". Una teoria sul possibile erede del PlayStation è che si tratterà di una macchina on-line capace di supportare sistemi di rete. Akira Sato, capo della unità giapponesi di sviluppo del software della Sony Computer Entertainment, afferma che l'attuale console è già capace di simili prodezze ma che la tecnologia standard delle telecomunicazioni è tuttora arretrata.

LA DP SI RIDUCE DI UN TERZO

La Digital Picture, compagnia che ha realizzato prodotti in FMV quali Night Trap e Quarterback Attack, ha informato i propri addetti che provvederà al licenziamento di un terzo dei dipendenti. Nonostante sembri che dei 30 addetti licenziati

nessuno sia un "creativo" ma che si tratti in quasi tutti i casi di personale di supporto, un portavoce ha affermato che "per l'industria questa è stata una stagione piuttosto povera rispetto alle aspettative che ci si era fatti. Inoltre abbiamo a lungo investito in due titoli, dei quali uno ce l'ha fatta (Quarterback Attack) ed è stato un successo, mentre un altro (Maximum Surge) è fuori il tempo limite. Questi non sono certo i nostri giorni più radiosi, ma ognuno di noi sta guardando al futuro e va avanti. Siamo ancora una proficua compagnia di successo". I giochi della Digital Picture sono distribuiti in Europa e in America dalla Acclaim.

LA POLYGRAM ACQUISTA LA PDO

La PDO, fabbrica di Blackburn specializzata nella produzione di CD, è stata acquistata dalla Polygram che l'ha a sua volta rilevata della Philips, la quale deteneva il 75% delle sue azioni. In questo modo, il colosso inglese avrà la possibilità di stampare con maggior celerità i dischi di etichette quali la London e la Island, quest'ultima essendo la casa di produzione degli U2.

LA CREATIVE LABS CI GUARDA...

L'affermata casa produttrice di hardware Creative Labs ha appena siglato un accordo di distribuzione con la Ingram Micro per la distribuzione del suo ShareVision, il sistema di comunicazione non-ISDN dedicato alle video-conferenze prima di appannaggio della CHS.
A quando una Conference Blaster?

LA CINA SI PREPARA AL BOOM

Gli analisti di mercato indicano nella Cina il mercato che sarà caratterizzato nei prossimi anni da un vero e proprio boom nelle vendite di computer. Si aspettano infatti tassi di crescita annui oscillanti tra il 30% e il 40%, con una base di computer installati che solo nel 1996 dovrebbe aumentare di circa 1.6 milioni di unità. In previsione di tutto ciò, molti produttori di hardware hanno già aperto degli stabilimenti in Cina.

PROIBITE INTERNET

Un'indagine condotta dalla MORI per conto della ICL ha rivelato che un terzo dei britannici ritiene che Internet debba essere vietata, principalmente a causa del materiale pornografico che circola al suo interno. D'altro canto però, le cifre rivelano come gli inglesi non siano in generale avversi ai computer, visto che il 41% della popolazione usa il PC a casa o al lavoro e che due persone su tre conoscono l'esistenza di Internet. Inoltre sono ben accette le nuove tecnologie quali lo shopping o il banking (servizi finanziari) via cavo.

ABBIAMO L'ESCLUSIVA...

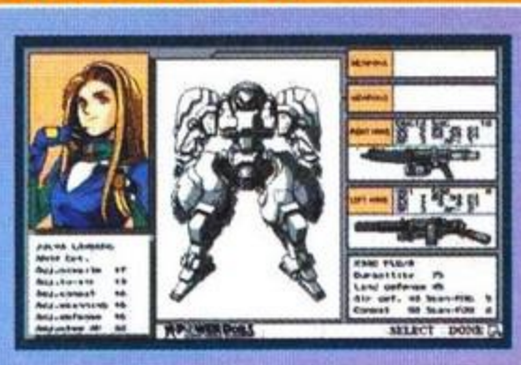
Questo dev'essere più o meno quanto affermato dai dirigenti della GT Interactive, la casa di distribuzione che, dopo essersi assicurata i diritti di Quake, ha battuto un'agguerrita concorrenza vincendo anche la battaglia per Mayhem, ultimo titolo della Mirage che verrà pubblicato per PC CD-ROM, Macintosh CD, PlayStation e Saturn in Europa, Nord America e Giappone.
"Siamo lieti di avere il supporto della GT", ha affermato il co-proprietario della Mirage Peter Jones. "Questo gioco rappresenta qualcosa di speciale e la GT ha l'esperienza e l'entusiasmo per sostenerlo come merita". Attendetevi qualche informazione in più in merito a questo Mayhem sui prossimi numeri di TGM...

L'AMIGA SI RIFUGIA IN RETE

Dopo aver fallito gli obiettivi prefissi per il 1995, l'Amiga tenta una nuova strada promozionale incentrata su Internet e sulla telematica più in generale. Al prezzo di circa 600 sterline (circa 1.500.000 lire) verrà infatti venduto un pacchetto, che per molti versi ricorda l'Amiga Magic Pack, contenete un Amiga 1200, un modem 14.400, il software per Internet, un HD da 260MB e dei programmi quali Photogenics, Pin-

LE BARBIE DEL VENTICINQUESIMO SECOLO

Vi ricordate la Megatech, la produttrice di quell'obbrobrio di Cobra Mission, un videogame in stile manga? No? Beh, non vi siete persi nulla! Il fatto è che questi santi programmatori stanno per tornare alla carica sempre con un gioco palesemente ispirato ai fumetti nipponici dal titolo alquanto enigmatico: Power Dolls - 25th Century Freedom Fighters.



A differenza di Cobra Mission però, Power Dolls (che letteralmente significa Bambole del Potere) non ricalcherà le orme degli RPG ma tenterà un diverso approccio alla categoria dei wargame, con qualche elemento di strategia e un occhio alla science-fiction.

In un futuro non troppo lontano, la popolazione terrestre sarà così numerosa da convincere i dirigenti della megacorporazione Omni a spedire 5 miliardi di persone su un pianeta disabitato. Tra questi cinque miliardi di persone trovano posto molti "illuministi", i quali sono contrari alla politica della Omni. Inutile dire che questo progetto sembra più una deportazione che la soluzione al problema della crescente popolazione. A far fronte a queste ingiustizie ecco saltare fuori le nostre Power Bambole, ventuno ragazze incavolate come delle iene che lottano per ripristinare l'ordine e l'uguaglianza.
Power Dolls si presenta come il più classico dei giochi di strategia: movimento a turni, aumento dell'esperienza delle unità e possibilità di influire sull'andamento delle missioni (nove in tutto) compiendo determinate scelte nelle sezioni precedenti. L'uscita? Mah, comunque non è che mi interessi molto...

MAO

IT'S CHARTS TIME!

Dite la verità: le classifiche vi mancavano, vero? Ecco quindi che TGM torna alle origini proponendovi due belle classifiche dedicate ai 50 giochi commerciali e ai 40 shareware/demo preferiti su Internet. Al contrario delle classifiche di CTW (che a mio giudizio sono un po' troppo faziose), queste sono create con l'ausilio dei websurfers di tutto il mondo: collegandosi al sito http://www.xs4all.nl/~jojo/cmg.html, potrete consultare queste graduatorie e addirittura votare i vostri venti giochi preferiti! Enjoy!
P. S: Le classifiche sono aggiornate al 22 gennaio!

MAO

Netscape - [Internet PC Games Charts: Commercial Top 100]

TW	LW	NW	Title	Developer/Publisher(s)	Cat	HI	ID	Points
1	1	17	Command & Conquer	Westwood/Virgin	ST	1	1729	1076
2	2	7	Warcraft 2: Tides of Darkness	Blizzard	ST	2	1817	1030
3	3	56	Descent	Parallax/Interplay	AC	1	1565	486
4	5	160	Civilization/CivNet	MicroProse	ST	1	1002	550
5	4	67	Doom 2: Hell on Earth	Id/GTIVirgin	AC	1	1502	409
6	8	4	Galactic Civilizations 2	Stardock	ST	6	1828	452

L'OCCHIO OSCURO DELLA iNSCAPE

Questo The Dark Eye è un titolo talmente criptico che pur sfogliando pagine e pagine di preview e recensioni, non sono riuscito a capire quale diavolo sia l'obbiettivo finale. Metto alla mercé dei lettori la mia ignoranza, non prima però di avere detto che questo The Dark Eye, produzione della misconosciuta iNSCAPE, è un'avventura horror gotica ispirata a una non meglio identificata opera di Poe. L'interfaccia punta e clicca ci permetterà di navigare per le stanze di una misteriosa magione (non chiedetemi alla ricerca di che cosa perché non ne ho la più pallida idea): a farla da padrone è l'ambientazione horror mentre la realizzazione non è certo delle più brillanti (il programma usato è Macromedia Director e chiunque ne conosca il funzionamento saprà anche che riduce il tutto a un enorme slideshow, niente di più!). In poche parole

siamo di fronte a un 11th Hour dei poveri, ma sicuramente più "fuori", come testimoniano le immagini. E' prevista sia la versione PC che Mac, anche se la data di uscita mi è ignota!

MAO

I TOP CINQUANTA (COMMERCIALI)

1 Command & Conquer - Westwood/Virgin
2 Warcraft 2: Tides of Darkness - Blizzard
3 Descent - Parallax/Interplay
4 Civilization/CivNet - MicroProse
5 Doom 2: Hell on Earth - id/GT/Virgin
6 Galactic Civilizations 2 - Stardock
7 MechWarrior 2/NetMech/Ghost Bear's Legacy: The Clans - Activision
8 Hexen: Beyond Heretic - Raven/Id/GT
9 Galactic Civilizations/Shipyards - Stardock
10 Warcraft: Orcs and Humans - Blizzard/Interplay
11 Master of Magic - SimTex/MicroProse
12 Dark Forces - LucasArts/Virgin
13 Master of Orion - SimTex/MicroProse
14 The Need for Speed - Distinctive/Electronic Arts
15 Wing Commander 3: Heart of the Tiger - Origin/Electronic Arts
16 Panzer General - SSI/Mindscape
17 Crusader: No Remorse - Origin/Electronic Arts
18 U.F.O./X-Com: Enemy Unknown - Mythos/MicroProse
19 Star Emperor - Stardock
20 Heroes of Might and Magic - New World Computing
21 Stone Keep - Interplay
22 Steel Panthers - SSI/Mindscape
23 X-COM 2: Terror from the Deep - Mythos/MicroProse
24 The Dig - LucasArts
25 Avarice Preview - CSS/Stardock
26 Fifa International Soccer 96 - Electronic Arts
27 Tie Fighter/add-on - LucasArts/Virgin
28 NHL Hockey '96 - Electronic Arts
29 Ascendancy - Logic Factory/Virgin
30 Doom/Ultimate Doom - Id
31 Colonization - MicroProse
32 11th Hour: Be Afraid of the Dark - Trilobyte/Virgin
33 Dune 2: The Building of a Dynasty - Westwood/Virgin
34 Transport Tycoon/deluxe - MicroProse
35 SimCity 2000 - Maxis/Mindscape
36 Caesar 2 - Impressions/Sierra
37 Full Throttle - LucasArts
38 Phantasmagoria - Sierra
39 Jagged Alliance - Sir-Tech/Mindscape
40 Myst - Cyan/Broderbund/Electronic Arts
41 VGA Planets - Tim Wisseman
42 Day of the Tentacle - LucasArts/US Gold
43 Stars! 2.0 - Star Crossed
44 Capitalism - Enlight/Interactive Magic
45 Rebel Assault 2: The Hidden Empire - LucasArts
46 Championship Manager 2 - Domark
47 Warlords 2/deluxe - SSG
48 System Shock - LookingGlass/Origin/Electronic Arts
49 Gabriel Knight 2: The Beast within - Sierra
50 NBA Live 95 - Hitmen/Electronic Arts

I TOP QUARANTA (SHAREWARE/DEMO)

1 Descent 2: Counterstrike - Parallax/Interplay
2 Descent - Parallax/Interplay
3 Nethack 3.1 - DevTeam
4 Warcraft 2: Tides of Darkness - Blizzard/Interplay
5 Hexen: Beyond Heretic - Raven/id
6 Extreme Pinball - Epic/Electronic Arts
7 FreeCell - Microsoft
8 Doom - id Software
9 VGA Planets - Tim Wisseman
10 Stars! - Star Crossed
11 Angband - Robert Alan Koeneke
12 Tyrian - Eclipse/Epic
13 Heretic - Raven/id Software
14 3D Lemmings - Dimension Creative/Eclipse/Psygnosis
15 Mahjongg: The Real Game - Berrie Bloem
16 Abuse - Crack Dot Com
17 Slicks 'n' Slide - Timo Kauppinen
18 Indenture - Craig Pell/VGR
19 Stars! 2.0 - Star Crossed
20 Terminal Velocity - Terminal Reality/3D Realms
21 Indycar Racing 2 - Papyrus
22 Nahlakh - Tom Proudfoot
23 Toyland - Rainald Menge
24 MechWarrior 2: The Clans - Activision
25 Scorched Earth - Wendell Hicken
26 Capitalism - Enlight/Interactive Magic
27 One Must Fall: 2097 - Epic
28 Wacky Wheels - Beavis/Apogee
29 Rise of the Triad: The Hunt Begins - Apogee
30 Mordor: Depths of Dejend - MakeItSo
31 Minesweeper - Microsoft
32 XenoPhage: Alien Bloodsport - Argo/Apogee
33 The Dig - LucasArts
34 Jazz Jackrabbit - Epic
35 Radix: Beyond the Void - Neural Storm/Epic
36 Terminator: Future Shock - Bethesda/US Gold
37 BreakFree - Software Storm
38 Dark Forces - LucasArts/Virgin
39 Sherlock - Everett Kaser
40 Tempest 2000 - Atari

I MASTER DEI SIMTEX STUDIOS

Il successo ottenuto con Master Of Magic e Master Of Orion ha convinto il padre-padrone dei Simtex Studios, Steve Barcia, a produrre un nuovo capitolo della fortunata serie.
In Master Of Antares, ci ritroveremo al comando di una colonia spaziale e il nostro scopo sarà quello di espanderci il più possibile. Ovviamente, come in tutti i giochi di strategia mirati all'espansione, verremo a contatto con razze aliene e toccherà a noi decidere che tipo di comportamento assumere nei loro confronti. Le conseguenze delle nostre azioni si potranno quindi tramutare in guerre interplanetarie, oppure in armoniosi trattati di pace. I punti di forza di Master Of Antares si possono ridurre nei numeri che seguono: 15 razze aliene con le quali interagire, più di trenta mezzi da costruire, possibilità di giocare fino a otto giocatori in rete locale (Local Area Network, la famigerata LAN) oppure sullo stesso computer (con la modalità Hotseat già vista in CivNet) e in due via modem. La data di uscita? Boh...

MAO

LA VIRGIN REINVENTA I CARTONI ANIMATI!

"Toonstruck, un CD-ROM animato con Christopher Lloyd": questa è l'altisonante presentazione della press release del nuovo prodotto firmato Virgin. "Toonstruck sarà il primo CD-ROM che permetterà all'utente di controllare dal vivo un attore in carne e ossa" - afferma Martin Alper, il presidente e responsabile di produzione della Virgin.
La storia vede protagonista una vecchia conoscenza, Christopher Lloyd, il Doc de Ritorno Al Futuro, che in Toonstruck impersona un cartoonist in preda a una crisi creativa. Per ragioni misteriose il nostro eroe verrà risucchiato all'interno di un mondo, popolato da cartoni animati, dove incontrerà Flux Wildly (la cui voce è di Dan Castellaneta, l'Homer Simpson americano. Tra gli altri interpreti segnalo Tim Curry nei panni del Conte Nefarius, visto di recente sui grandi schermi con Congo e su PC con Frankenstein).
Toonstruck si presenta come un'avventura particolarissima: la grafica sarà un misto di riprese video realizzate con l'ausilio del blue screen e poi fotoapplicate a dei fondali molto cartoon-style interamente realizzati a mano. Insomma, ci dobbiamo aspettare l'ennesimo successo firmato Virgin?

MAO

VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

ball Mania e Whizz. Dopo aver decisamente fallito l'obiettivo delle 60.000 unità stabilito per il '95 (e su questo ha influito decisamente l'alto prezzo dell'Amiga Magic Pack che costava circa 1.250.000 lire), l'Amiga Technologies UK sta cercando nuove strategie per rilanciare il proprio prodotto in attesa che tutte le sussidiarie si trasferiscano definitivamente nella nuova sede di Stansted. L'Amiga 1200 è infatti sulla via del declino per quanto riguarda le vendite e l'interesse del pubblico.

SEGA: NUOVA LINFA PER I 16bit

Per quanto un po' tutti i produttori di software si sbilancino affermando che le console 16bit hanno le ore contate, la Sega ha recentemente affermato di aver ottenuto risultati entusiasmanti con le vendite del proprio Megadrive, sfruttando forse il duello Saturn-PlayStation che a quanto pare ha lasciato molte persone disorientate al punto da optare per una scelta sicura. Non si spiegherebbe altrimenti come Paul Flett, direttore marketing europeo del colosso giapponese, possa aver affermato che entro la fine di questo mese saranno vendute più di 350.000 console in UK, 280.000 in Francia e 100.000 in Germania. Il tutto senza tenere in considerazione la Spagna che, stando sempre alle parole di Flett, pare essersi già assestata attorno al 170% del fatturato preventivato l'anno scorso. Come se ciò non bastasse, si aggiunge a ciò il discorso relativo ai paesi dell'Est: "Queste nazioni possono essere 4 o5 anni indietro rispetto al resto dell'Europa, ma resta il fatto che ora sono pronte per i giochi a 16bit e che di conseguenza stiamo cercando di procedere a livello di marketing in questo senso. Ci aspettiamo che il giro d'affari aumenti del 50%". A chi però faceva notare che il mercato di SNES e Megadrive è comunque destinato ad esaurirsi entro breve, Flett rispondeva: "Abbiamo raggiunto il nostro top nel 1992 e da allora abbiamo ovviamente registrato un certo declino. Ciononostante, tale declino è attualmente molto basso e ci aspettiamo ancora di vendere almeno un milione di unità in tutta Europa il prossimo anno".

A CHE PUNTO SIAMO CON IL MOTION CAPTURE?

La tecnologia in questo campo si sviluppa alla velocità della luce. Possono essere citati ad esempio i nuovi traguardi degli Acclaim Studios: il loro centro di sviluppo di Long Island, New York, si sta dedicando alla realizzazione della più raffinata tecnica di Untethered Motion Capture, ossia di motion-capture eseguito non su manichini fissi (Tethered M.C.) ma su qualsiasi cosa vivente o inanimata, dal giocatore di football al veicolo da corsa. Il centro di sviluppo degli Acclaim Studios comprende al momento l'utilizzo del U.M.C. unito ad apparecchiature basate sui blue screen e si propone di servire da appoggio sia alla Acclaim stessa che ad altre case dedicate all'intrattenimento quali Wavefront, Softimage, Alias e Prisms. Ma ecco quali sono le caratteristiche più all'avanguardia del centro di Long Island: è stato concepito appositamente per il M.C. e quindi presenta delle misure appositamente studiate (24m di altezza, 59m X 43m di base), è dotato di telecamere personalizzate e fabbricate dalla Texas Instruments, è in grado di catturare diverse porzioni di spazio a seconda della risoluzione richiesta e si avvale di un sistema di digitalizzazione e di controllo video creato su misura; potrei poi continuare dicendo che utilizza più di 140 sensori divisi in due actor capture-session (zone in cui i movimenti degli attori vengono catturati) e che è diretto da esperti di biomeccanica con competenze ventennali in campi medici e sportivi. Vi basta? Una testimonianza di ciò di cui vi sto parlando l'avrete già avuta, ad esempio, se siete andati a vedere Batman Forever o Mortal

Kombat. Ma di questo passo, mi chiedo, che differenza ci sarà tra il derby Milan-Inter e una partita a FIFA2006?

C'E' ANCORA QUALCUNO CHE GIOCA A MAGIC?

A me la febbre è passata diverso tempo fa e sono riuscito a barattare tutte le mie carte con MA in cambio di un paio di magliette (Stonekeep e Death) e l'opzione sui giochi belli che arrivano in reda. Tutto questo discorso dovrebbe fare da preambolo alla domanda del box: c'è ancora qualcuno che gioca a Magic? Come la febbre è passata a me, Shin e Hype, presumo che il numero di fanatici sia diminuito in questi mesi; a questo punto sorge spontanea un'altra domanda: ma quando si decide la Microprose a fare uscire questo videogame? Se continuano a ritardare, mi sa che alla fine ci giocheranno soltanto il Signor Garfield e MA, magari sfidandosi via Internet (pare che verranno messi in palio dei premi per i vincitori di tornei on-line!)! Mah, comunque sia qui dovreste vedere delle foto del programma apparentemente finito, ma la data di uscita rimane ancora un mistero. Non so se sia mai stato detto, ma le confezioni conterranno delle carte appartenenti anche ai set più rari come Arabian, Legends e così via. Rimane solo da scoprire con quale criterio verranno distribuite queste carte e, soprattutto, quante ce ne saranno all'interno di una scatola: speriamo di scoprirlo al più presto...
MAO

TRE VOLTE STAR CONTROL!

Torna uno dei più acclamati giochi di strategia/arcade che abbiano mai visto la luce su un home computer, ancora una volta firmato dal felice connubio Accolade/Legend.
Come accade in ogni buon sequel, troveremo razze nuove (Claircontlar, X Chagger, Ploxi, Herald) e alcune sopravvissute agli eventi di Star Control 2 quali Syreen, Mycon e Utwig. Sono spariti Yeehat, Zokfotpik e Thraddash al contrario degli Ur-Quan e Kohr-Ah. Come al solito il nostro scopo principale sarà quello di sbaragliare gli Ur-Quan, servendoci delle diverse decine di navi presenti nel nostro hangar. Sebbene lo schema di gioco non sia cambiato più di tanto (i combattimenti si svolgono come al solito in uno schermo fisso), è l'aspetto grafico che ne esce decisamente migliorato: i visi dei rappresentanti delle varie razze non sono il risultato di ore di paziente computer grafica, bensì filmati realizzati con l'ausilio di modelli reali (i cosiddetti animatroni) costruiti da alcuni grandi design di effetti speciali hollywoodiani.
Come nei precedenti episodi, si potrà poi combattere contro avversari umani o computerizzati, ma questa volta è stata implementata l'opzione per giocare via modem o LAN.
MAO

LE FINAL FOUR SECONDO LA GTE

Torna il grande basket universitario sui nostri PC grazie ai ragazzi della GTE Entertainment, che ultimamente hanno svolto un ottimo lavoro con la conversione di Mortal Kombat 3 e la progettazione ex-novo di Hexen, il seguito di Heretic.
NCAA Championship Basketball si presenta come diretto concorrente di NBA Live 95 e dell'imminente NBA Live 96. L'unica differenza è che NCAA si rifà ai campionati universitari e non alla lega professionista: non è detto però che questa serie "inferiore" sia meno spettacolare dell'NBA, anzi! Quello che colpisce subito di NCAA è la grafica: grande, pulita, in 800x600 e con 4500 frame totali di animazione! Data l'amatorialità del torneo, i nomi dei cestisti sono stati cambiati, mentre i logo delle squadre sono tutti presenti. Un fattore molto importante sarà dato dall'esperienza che i vostri giocatori acquisiranno con il passare delle stagioni. Per quanto riguarda la giocabilità, è ancora troppo presto per parlarne, ma sono sicuro che si assesterà su dei buoni livelli. Contiamo di proporvi una preview in uno dei prossimi numeri!
MAO

ARRIVANO I QUEENSRYCHE!

Le grandi star della musica hanno trovato nei CD-ROM multimediali l'ambiente naturale per trasformare in immagini anche le idee più contorte, sempre più difficili da realizzare solo musicalmente. Gli ultimi contagiati di questa sempre crescente "mania" sono Geoff Tate e soci, meglio conosciuti al mondo con il nome di Queensryche, una delle band che, insieme a Dream Theater e Fates Warning, ha evoluto il metal in direzione Prog (che non è una parolaccia, ma semplicemente l'abbreviazione di Progressive Metal!).
Queensryche: Promised Land, riprende il discorso proprio dall'ultimo album e si presenta su ben due supporti ottici, uno contenente il gioco (ebbene sì, avete capito bene, ci sarà anche un gioco!) e l'altro una specie di documentario (i classici "behind the scenes").
La press release afferma che Promised Land sarà un prodotto davvero singolare: pensate che viene paragonato a un incrocio tra Myst (una delle avventure grafiche più schizzate della storia della quale, a distanza di tre anni, non ho ancora capito l'obiettivo) e Hard Days Night (il CD-ROM interattivo dei Beatles)!
Sui due compact troveranno spazio più di 2000 splendide foto e quasi due ore di filmati (tutti rigorosamente in formato AVI). L'avventura è un pretesto poi per potere ascoltare una traccia audio inedita, realizzata appositamente dal gruppo per l'occasione. Come? Risolvendo un discreto numero di enigmi, mi sembra chiaro!
Avete l'acquolina in bocca, vero (specialmente SS) (ebbene sì, lo ammetto! NdSS)? Il CD dovrebbe uscire a giorni (la press release segnava 15 marzo 1995, ma secondo me c'è stato un errore di trascrizione): comunque sia, Promised Land è una di quelle opere che non dovrebbero mancare nella collezione di un appassionato di musica! E ora aspettiamo un eventuale CD-ROM dei Dream Theater!
MAO

FACCIA A FACCIA COL BARONE ROSSO

A poco più di un anno di distanza dall'uscita del primo Dawn Patrol, l'Empire ha commercializzato proprio in questi giorni una versione aggiornata del suo splendido simulatore di volo ambientato nel corso della Prima Guerra Mondiale. In attesa di accogliere festanti la nuova generazione di prodotti targati Rowan Software, che vanteranno l'evoluzione del loro eccellente engine 3D (lo stesso già impiegato anche in Overlord e Air Power), Dawn Patrol Head to Head si presenta come un appuntamento da non perdere per tutti gli amanti delle simulazioni d'epoca.

CIVNET

Civilization... Del secondo e già attesissimo seguito ufficiale se ne parla proprio in queste stesse pagine. Questo box ha invece il valore di una doverosa parentesi per ricordarvi l'eistenza della versione "on-line" dell'imperituro capolavoro di Sid Meier (non ricordo mai se da qualche parte ci sia o meno una "y" al posto della "i"...), unico titolo che - come asseriscono i prodi Calzetta e Giorgi - "giochiamo con piacere anche a cinque anni di distanza...."

TICONDEROGA

Di questo interessante simulatore navale della Mindscape se ne era già parlato qualche mese addietro. Dopo averne però ricevuta una beta version praticamente definitiva, non avevamo più avuto alcun ragguaglio sull'effettiva uscita del titolo - sospendendone così la recensione.
Bene, Ticonderoga è adesso disponibile in tutti negozi (distribuito dalla Editel, importatrice ufficiale di Mindscape): se siete alla ricerca di un wargame di ampia portata strategica ambientato fra i flutti, avete trovato quello che fa per voi...

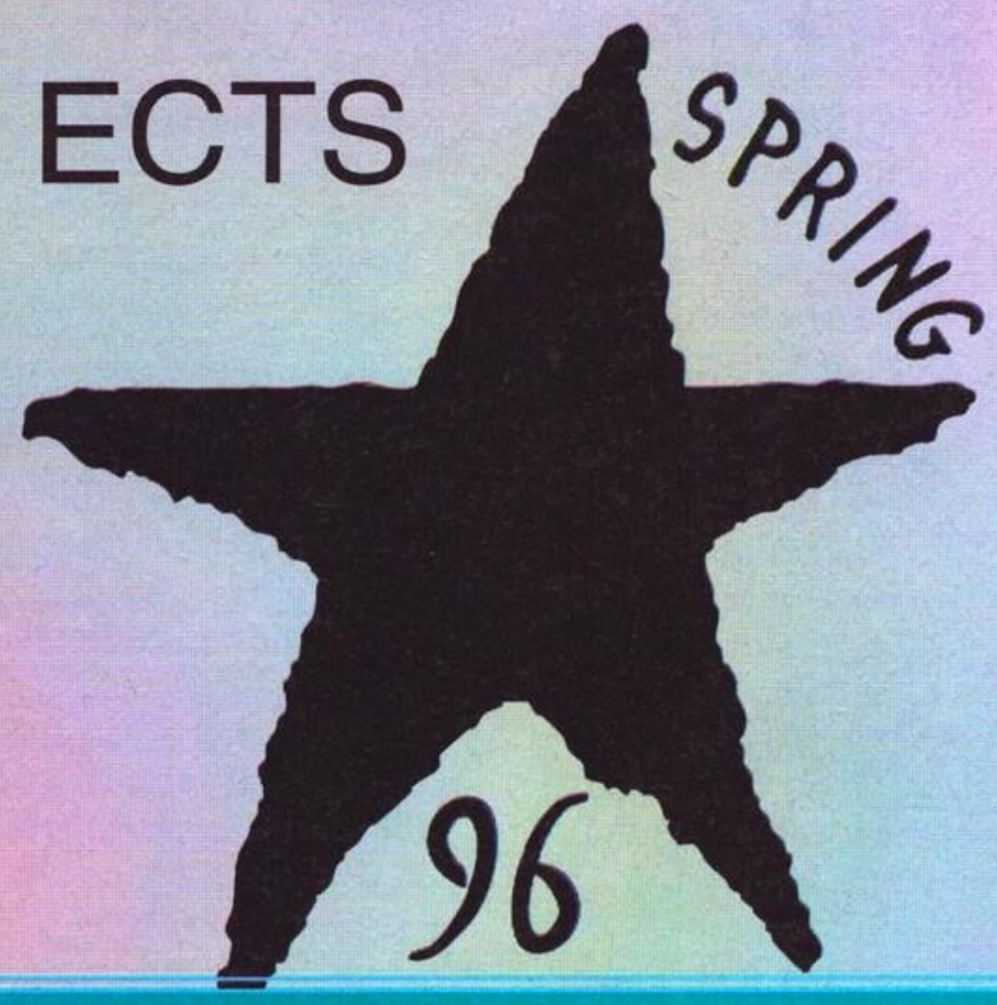
MEIER CIVILIZZA IL MONDO. PER LA SECONDA VOLTA...

E' incredibile: uno non fa in tempo a urlare al miracolo con CivNet (riuscire a migliorare un capolavoro non è certo un'impresa del tutto facile!) e subito si spargono le voci dell'imminente uscita di Civilization 2! Cose da pazzi!
Comunque ben venga anche questo seguito: i giochi firmati Sid Meier trovano spazio su qualsiasi computer, figuriamoci il seguito di una delle pietre miliari della storia videoludica! Ma basta con gli elogi e diamo un'occhiata a che cosa ci offrirà di

bello questo Civilization 2 (è tempo di levare la saliva dalla tastiera!). Dopo avere visionato le immagini, la cosa che è risultata più evidente è stato il cambio di prospettiva: il buon Sid ha deciso di passare dall'ormai obsoleta bidimensionalità delle mappe alla realizzazione tridimensionale delle stesse (e questo senza dubbio è già un grande passo avanti), per aggiungere quel tocco di realismo che forse mancava. Oltre a questo troviamo nuove unità da costruire (paracadutisti, elefanti, spie ed elicotteri), nuove scoperte da ricercare, nuove Meraviglie da realizzare e, cosa fondamentale, è stato aggiunto un sesto livello di difficoltà, il Divinity Level, per soddisfare anche tutti i patiti come me, JH e il Faggio che hanno polverizzato tutto e tutti anche al grado Emperor.
Per quanto riguarda i combattimenti, Meier ha implementato un nuovo engine, molto più sofisticato di quello presente in Civilization (e i fan sapranno sicuramente a cosa mi sto riferendo...).

MAO

AWARDS '95



Come ogni anno, in concomitanza con l'ECTS primaverile, a Londra verranno eletti e premiati i titoli più significativi della scorsa stagione. E come ogni anno, tocca a una delle riviste settoriali di ciascun paese promuovere quello che sarà poi il suo "Game of the Year" nazionale - in questo caso ITALY.
Prendere parte alle votazioni è molto semplice: la nostra redazione ha infatti indicato sette nomination che riteneva più idonee a raccogliere il maggior numero di preferenze. A voi non rimane che indicare quello che secondo la vostra opinione è stato il titolo più importante fra quelli presenti nella lista sottostante e quindi farci pervenire per fax o lettera il vostro voto.

- Command & Conquer
- FIFA 96
- Eurofighter 2000
- Screamer
- The Dig
- Fade to Black
- Mechwarrior II

Internet: NEWEL newel@mclink.it

GAME

Inca 2	99.000
Indiana J. Fate Edicola	49.000
Indy Car Racing	39.000
Indy Car Racing 2	Telefonare
Indy Fate of Atlantis	49.000
Inferno	49.000
Int. Strategy Games 10	39.000
Intern. Sensible Soccer	49.000
International Tennis Open	49.000
Iron Assault	99.000
Jungle Strike	39.000
Kingdom the Far Reaches	99.000
King's Q.6+Q. for Glory	49.000
King's Quest 5+Space Q.4	49.000
King's Quest VII	89.000
Klik & Play - Italiano	89.000
Lands of Lore	49.000
Larry 5+Space Q.5	49.000
Legend of Kyrandia 3	99.000
Lemmings	49.000
Link Worlds 3 Game	49.000
Lode Runner Legend Re.	59.000
Lords of Midnight	79.000
Macchiavelli the Prince	99.000
Magic Carpet 2	99.000
Magic Carpet Edicola	49.000
Maniac Sports	39.000
Michael Jordan Edicola	49.000
Micromachine 2 Special Ed.	69.000
Mig 29	29.000
Monkey Island - Italiano	49.000
Mortal Kombat 3 - Italiano	89.000
Myst (OEM)	59.000
Nascar Track Pack	39.000
Navy Strike	109.000
NBA Live '95	99.000
Need for Speed	99.000
Networks	109.000
NHL Hockey - Italiano	39.000
NHL Hockey '96	99.000
Novastorm	49.000
Operation Body Count	79.000
Overlord	39.000
Pga Tour Golf '96	99.000
Picture Perfect Golf	69.000
Pinball Mania For Wind.	89.000
Pinball World Cup	49.000
Pitfall	99.000
Pizza Tycoon	109.000
Player Manager 2	89.000
Powerhouse	89.000
Pyrotechnica	99.000
Quantum Gate	49.000
Quarantine	49.000
Quarter Pole	49.000
Rally	49.000
Rapid Assault	69.000
Rayman	79.000
Rebel Assault 2	99.000
Rebel Assault Edicola	49.000
Return to Zork Ita.	99.000
Road Warrior- Quarantine 2	79.000
Rugby World Cup 1995	59.000
Sam & Max Edicola	49.000
Screamer	79.000
Seawolf Edicola	49.000
Secret Weap. of Ed. CD-RO	49.000
Sim Isle - Italiano	89.000
Sim Tower - Italiano	99.000
Simon The Sorcerer 2 - Ita.	89.000
Space Shuttle	39.000
Spid e Frog Intrigo A..	49.000
Spiru Patatrac a Champ.	79.000
Star Crusader	39.000
Star Trek Next Generation	119.000
Stonekeep	109.000
Strike Commander Edic.	49.000
Strip Poker Live	69.000
Supre Ski Pro	49.000
Svga Harrier	39.000
Syndicate Edicola	49.000
System Shock Edicola	49.000
Terminal Velocity	99.000
Tex / Dylan Dog Comp.1	49.000
The 11Th Hour	119.000
The Civil War - Italiano	99.000
The Clue!	49.000
The Complete Chess System	39.000
The Dig	99.000
The Essent. Select. Business	69.000
The Essent. Select. Flight	69.000
The Essent. Select. Sport	69.000
The Last Dynasty - Ita	69.000
The Scottish Open V. Golf	89.000
Theme Park Edicola	49.000
Tie Fighter	99.000
Transport Tycoon	79.000
Triple Threat	69.000
Ultima 8 "Pagan" Edicola	49.000
Ultimate Soccer Manager	79.000
Under a Kill.Moon - Ita	149.000
US Navy Fighter Gold	119.000
Virtual Karts	89.000
Voyages of Discovery	89.000
Warlords II Deluxe	99.000
Werewolf VS Comanche	89.000
Wings of Glory (OEM)	49.000
Winter Olympics	59.000
Wipe out	79.000
Wolfgang il Cyberlupo	79.000
World Class Rugby '95	39.000
Worms	89.000
X Wing Edicola	49.000
Zoop	99.000

EDUCATIVI

Adì Italiano I Media	99.000
Adì Italiano II Media	99.000
Adì Italiano III Media	99.000
Adì Matematica I Media	99.000
Adì Matematica II Media	99.000
Adibù Leggere...4-5 an.	99.000
Albert Telequix Interact.	99.000
Amazing Art Adventure	99.000
Art Studio	99.000
Atlas Atlante Interattivo	89.000
Balene	99.000
Bob Dylan Interactive	109.000
Chi é Oscar Lake (Francese)	129.000
Chi é Oscar Lake (Inglese)	129.000
Codice Civile e...	49.000
Columbus	79.000
Coppa del Mondo di Calcio	139.000
Dante PC Talk	49.000
Dizionario Italiano	249.000
Dizionario Italiano Win.	199.000
Dynamic English 2	179.000
Dynamic English 3	179.000
Elvis on CD Rom	39.000
Encicl. dei Mammiferi	119.000
Encicl. Educaz. Sessuale	99.000
Etruschi	99.000
Evocation	109.000
Fellini	109.000
Flora e Fauna D'Europa	49.000
Funziona così	129.000
Giornate Veneziane	149.000
Grande Atlante Corpo Umano	129.000
Grande Atlante di Scienza	149.000
Guida Interattiva D'Italia	89.000
Hickory & Monker	69.000
Home Video Guida 1995	59.000
I Boschi Italiani	69.000
I Medici	109.000
I Vangeli	119.000
Il Bel Paese	49.000
Il Corpo Umano	99.000
Il Museo Ideale...	129.000
Il Quaderno Magico	89.000
Il Tesoro	79.000
Insetti...Ovunque	49.000
Interact. Busin. Eng. 1/2	199.000
Interact. Busin. Eng. 3/4	199.000
Interact. Busin. Eng. 5/6	199.000
Interactive	119.000
Interactive English	159.000
Internet Yellow and...	29.000
Io Parlo Francese Junior	89.000
Io Parlo Spagnolo	89.000
Io Parlo Spagnolo Junior	89.000
Io Parlo Tedesco Junior	89.000
Io, Paul Cezanne	119.000

NEWEL

EDUCATIVI

Italia	149.000
Jovanotti il Ballerino	99.000
L'egitto dei Faraoni	79.000
L'uomo Ragno L'inv. Cart.	79.000
La Grande Pittura Italiana	89.000
La Pasta	89.000
Le Avv. di Fuzzy & Floppy	69.000
Le Louvre	129.000
Leonardo Da V. e il Segr...	109.000
Martin's Magic Illusion	89.000
Michelangelo	109.000
Mondo Animale	59.000
My First Inc. Dictionary	159.000
Pinocchio	79.000
Pompei	99.000
Quattroruote 1000 Auto	139.000
Scaccomatto...	39.000
Self Gym	79.000
Stowaway	159.000
Super Raccolta di applic.	35.000
Super Raccolta di giochi	35.000
Super Raccolta di Utility	35.000
Temples & Theatres	29.000
The Cranberries	59.000
Trekking	99.000
Tutto il Milan	49.000
Ultimate Human Body	159.000
Viaggio in Egitto	109.000
Viaggio in Italia	109.000
Vocabolar. Multilingue Klik	49.000
Voyager Italia	99.000
Voyager Milano	179.000
Way Things Work	159.000
Wine Games	79.000

ADULTI

101 Sex Position 2	69.000
A Little Irresistible	49.000
Adult Art Vol. 1	29.000
All Beauties 2	39.000
Asian Hot Pics!	39.000
Baby's Got Butt	69.000
Bachelor Party	49.000
Bedman and Throbbin	39.000
Bubble Butts Vol. 1	49.000
Digital Delights	69.000
Early Erotic Days Vol. 1	29.000
Early Erotic Days Vol. 2	29.000
Erotic Fantasies	59.000
Erotic Vol. 4	29.000
Film 2	69.000
Fuck Tris	79.000
Future King Nusty Sex Sc.	49.000
Girls Doin'Girls Vol. 1	49.000
Girls of J. Stephen	69.000
Hippies in Heat	39.000
Hot Lovers	49.000
Hot Pics! - Vol. Sex!	59.000
Legend of the Kamasutra	69.000
Magazine 1	59.000
Magazine 3	59.000
Mirage	129.000
Northern Delights	59.000
Pornmania	79.000
Private Prison	99.000
Signore Indecenti	79.000
Tracy Loves You	49.000
Virgins 1	99.000
Women of Venus	59.000

Compila e spedisci il coupon, riceverai un mio omaggio!

TGM/02

Quale Gadget preferisci?

.....

.....

Nome.....Cognome.....

Via.....N°.....

Città.....Prov.....Cap.....

Età.....Che Console hai?.....

Quale riviste leggi?.....

TOP SECRET

SPIE DIGITALI

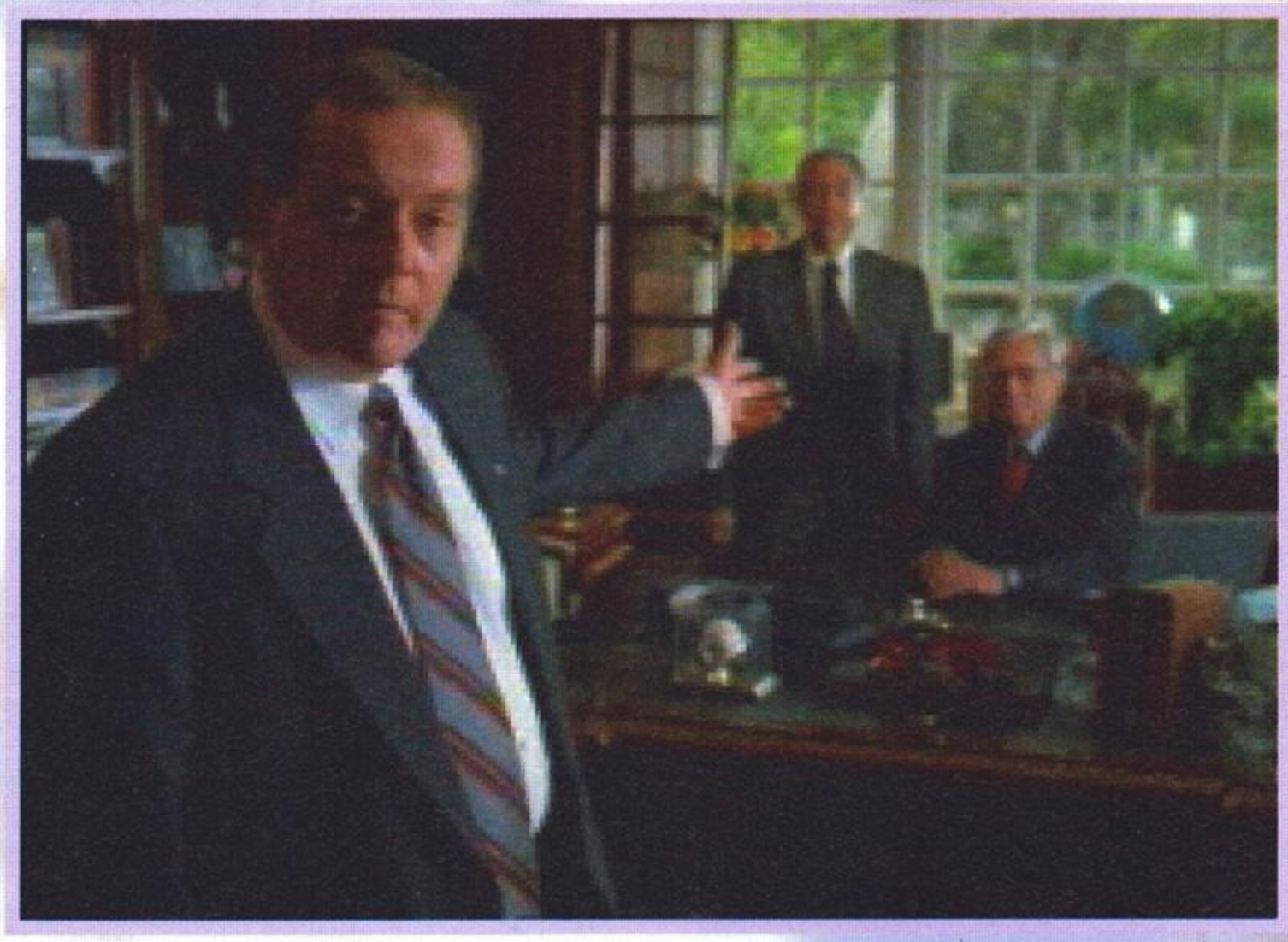
di Max Reynaud

Per il titolo di questo sontuoso reportage dall'Inghilterra ero partito da un goldfingeriano "La spia che mi amava", legittimo richiamo alle mirabolanti gesta del compare Bond. Poi, con un bucolico sorriso sulle labbra, s'affacciò il fuggente frangente di "Spie come noi" ["...vedete questa foto? Lei è mia sorella. Potete farvela. Dicono che sia molto brava...."]. Fu allora che, accigliatasi una lieve smorfia, valutai per qualche secondo "Una SPInA nel fianco", quale riferimento all'ormai ricorrente destino che mi avrebbe visto ancora protagonista, per l'ennesima nottata consecutiva, nei panni dell'Antidoto Valium - il Principe dei Sognatori (ad occhi aperti - o quantomeno socchiusi). Ed è stato proprio quando il ghigno degenere di un laconico "SPIAcenti... sarà per la prossima volta" stava per impossessarsi delle residue e lumiciniche energie, che mi ricordai di come i tetri colori della fetida alba milanese tanto amabilmente si confondano con la consapevolezza di aver saputo trasmettere - ancora una volta - la lieta novella a tutte quelle anime tormentate che speranzose si affidano a noi in cerca di conforto.
Una pausa, quindi un ritmico ticchettare di tasti s'udì emergere da un ufficio sbiadito...

Un'emblematica immagine del premier sovietico assassinato durante un comizio davanti al Kremlino. Spycraft comincia più o meno da qui...

arrivare fino all'epilogo della sesta di queste pagine [per non parlare dell'Editoriale - ancora immacolato], voi avete dovuto sorbirvi questo migliaio abbondante di caratteri sconnessi. Non vi chiedo né scusa né comprensione, solo manforte ed espiazione.

Spycraft - The Great Game si presenta come uno dei più accreditati esponenti della nuova generazione di colossi multimediali dal budget multimilionario - in dollari, s'intende. Dove poi una gran parte di questi babelici plichi di banconote vadano a finire è presto detto: in riprese cinematografiche sempre



Non ne sono sicuro, ma a giudicare dalla faccia direi che si tratta di un "cattivo".

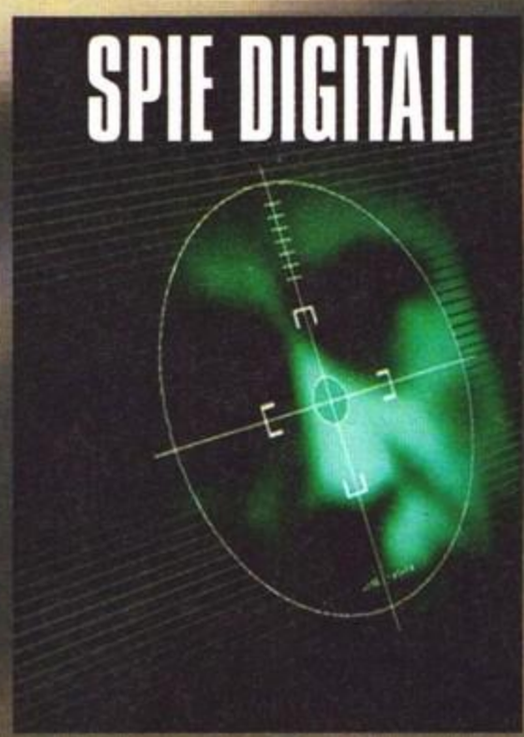
genere epico come le simulazioni spaziali, vedere la Origin con gli ultimi due capitoli di Wing Commander, oppure chi ha voluto sfruttare i medesimi filmati nella realizzazione di mastodontiche (in termini di MB) avventure grafiche, siano esse nel complesso piuttosto tradizionali, come Phantasmagoria, oppure tecnicamente più all'avanguardia, come Under a Killing Moon.

Altro che Internet! Tramite Intelink (contrazione di, penso, Intelligence Link) potremo collegarci via satellite con le homepage di tutte le maggiori organizzazioni investigative: qui, in particolare, siamo linkati con il Federal Bureau of Investigation.

Sono cose che succedono: quando la mondanità dà alla testa, e non si trova il coraggio di rifiutare un cortese invito a partecipare all'esclusiva conferenza stampa (con successivo party) per il lancio del nuovo titolone Activision - nonostante ci si trovi nel bel mezzo della consuetudinariamente apocalittica chiusura numero - bisogna essere solidi abbastanza per sopportarne le conseguenze... E così, mentre io ancora non sono del tutto convinto di riuscire ad più realistiche e complesse, e in tutto quello che si riduce esserne il precedente e successivo confezionamento. Su questa più o meno solida intelaiatura, che convoglia nel gran calderone dell'"interactive movie", abbiamo comunque già potuto apprezzare alcuni diversi approcci possibili: c'è chi ha optato per la splendida grafica precalcolata e i rompicapi dinamici, come la Trilobyte con il suo 11th Hour, chi ha pensato di conferire nuovo spessore a un

Spycraft prende spunto da un riuscito attentato al premier sovietico, avvenuto durante un comizio tenuto in un'affollatissima Piazza Rossa. A tale omicidio i servizi di sicurezza americani hanno ragioni valide per volerne affiancare un possibile secondo: quello del presidente degli Stati Uniti.
Questo, comunque, è solo l'inizio per un'appassionante vicenda di cospirazione internazionale nella quale dovrete raccogliere i diversi indizi in giro per il globo...

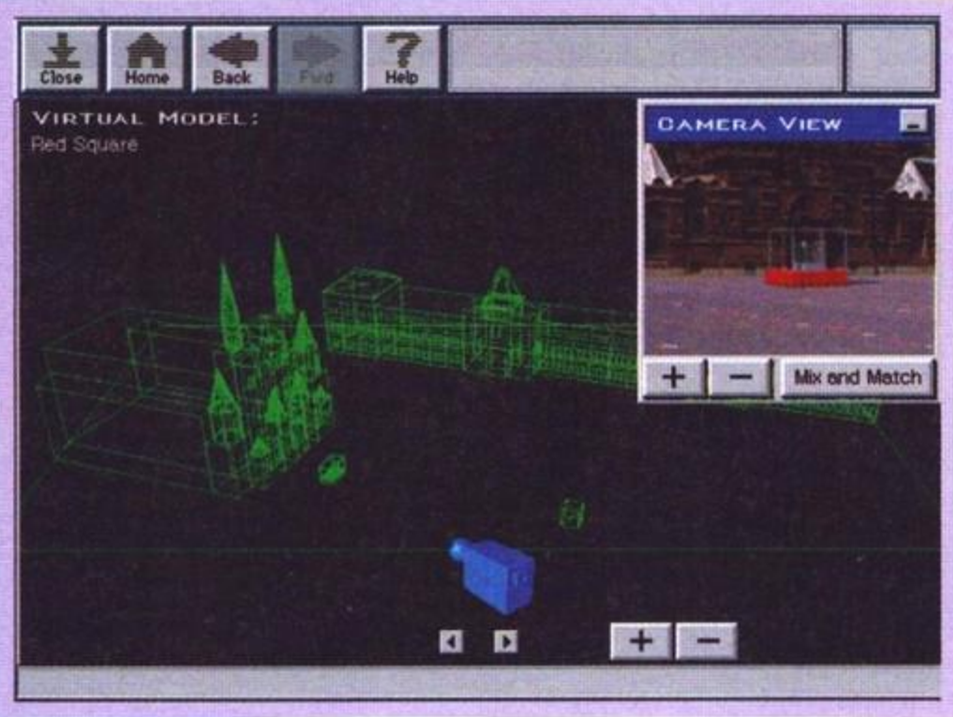
SPIE DIGITALI



POSTUMI DA GUERRA FREDDA

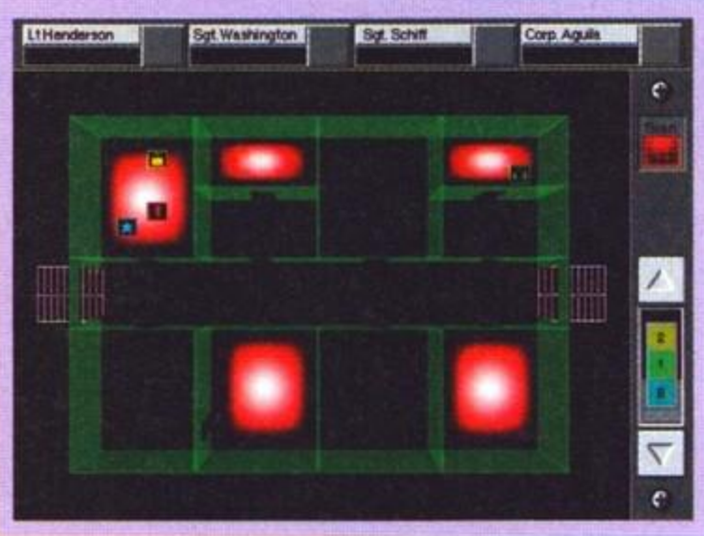
Nata nel 1947, la CIA (Central Intelligence Agency) trova giustificazione nella pressante esigenza di sicurezza nazionale già evidenziata dal presidente Roosvelt prima dell'attacco di Pearl Harbour del '42. Fu comunque il suo successore, il presidente Truman, che la tenne a battesimo, quale organo deputato alla raccolta e analisi di informazioni classificate, con mansioni esecutive nella messa in atto di attività spionistiche su scala internazionale.
A partire dal 1949 il Congresso rivide, in parte, quelle che erano le sue attribuzioni, concedendole particolari esenzioni nelle procedure standard di approvazione del bilancio, negandole giurisdizione diretta interna per gli Stati Uniti, sottoponendola all'autorità di controllo del presidente stesso, con l'inibizione tassativa alla partecipazione a qualsiasi tipo di omicidio politico.
Per anni, assieme alla sua antagonista per eccellenza, il KGB sovietico, la CIA ha tessuto le fila della più imponente rete spionistica del mondo.
In seguito alla recente caduta del muro di Berlino e il successivo sgretolamento delle potenze dell'est, con la dichiarata fine del periodo di Guerra Fredda, gli obiettivi strategici della CIA si sono progressivamente estesi ai paesi mediorientali, al terrorismo islamico e alle sempre crescenti minacce di natura nucleare. Aspetti, questi, che sono naturalmente alla base delle vicende di Spycraft.

La scelta operata dall'Activision è stata un filo diversa, estremamente semplificativa da un punto di vista strutturale, ma articolata in modo a mio avviso assai intrigante. Mi spiego meglio: Spycraft può essere assimilato a una sorta di libro-game interattivo, in cui attraverso una percorso a scelte guidate il giocatore cerca di progredire nell'avventura. Fermarsi a una simile definizione, però, risulterebbe ingiuriosamente riduttivo nei confronti di un prodotto che, in effetti, sa spingersi ben oltre. Al di là infatti delle spettacolari sequenze video in True Motion (molte delle quali registrate live - non cioè utilizzando il blue screen), l'asse portante dell'intera avventura è costituito dall'INTELINK, un rete informativa che accomuna le principali risorse classificate di FBI, CIA e Dipartimento di Stato americano. È infatti attraverso questa funzionale interfaccia che potrete ricevere i messaggi dei vostri superiori, venire a conoscenza di eventuali aggiornamenti sulle indagini, consultare ogni sorta di archivio top-secret, studiare connessioni internazionali e, soprattutto, accedere ad alcuni dei più tecnologicamente avanzati "tool" di ricerca esistenti. Avete presente la scena del primo Batman in cui il Joker dopo la fuga dal museo si chiede "ma dove diavolo troverà tutti questi splendidi giocattoli?", bene, in Spycraft potrete dilettarvi con la riproduzione digitale di alcuni dei più avveniristici strumenti in dotazione agli agenti della CIA. Precisazione: niente di troppo "bondiano", tipo telefoni cellulari che si trasformano in palloni aerostatici o asciugacapelli laser per affettare il cotechino, solo dei veri e propri software applicativi il cui corretto impiego sarà fondamentale al fine di progredire nel vostre incarico. Volete qualche esempio? Lasciando



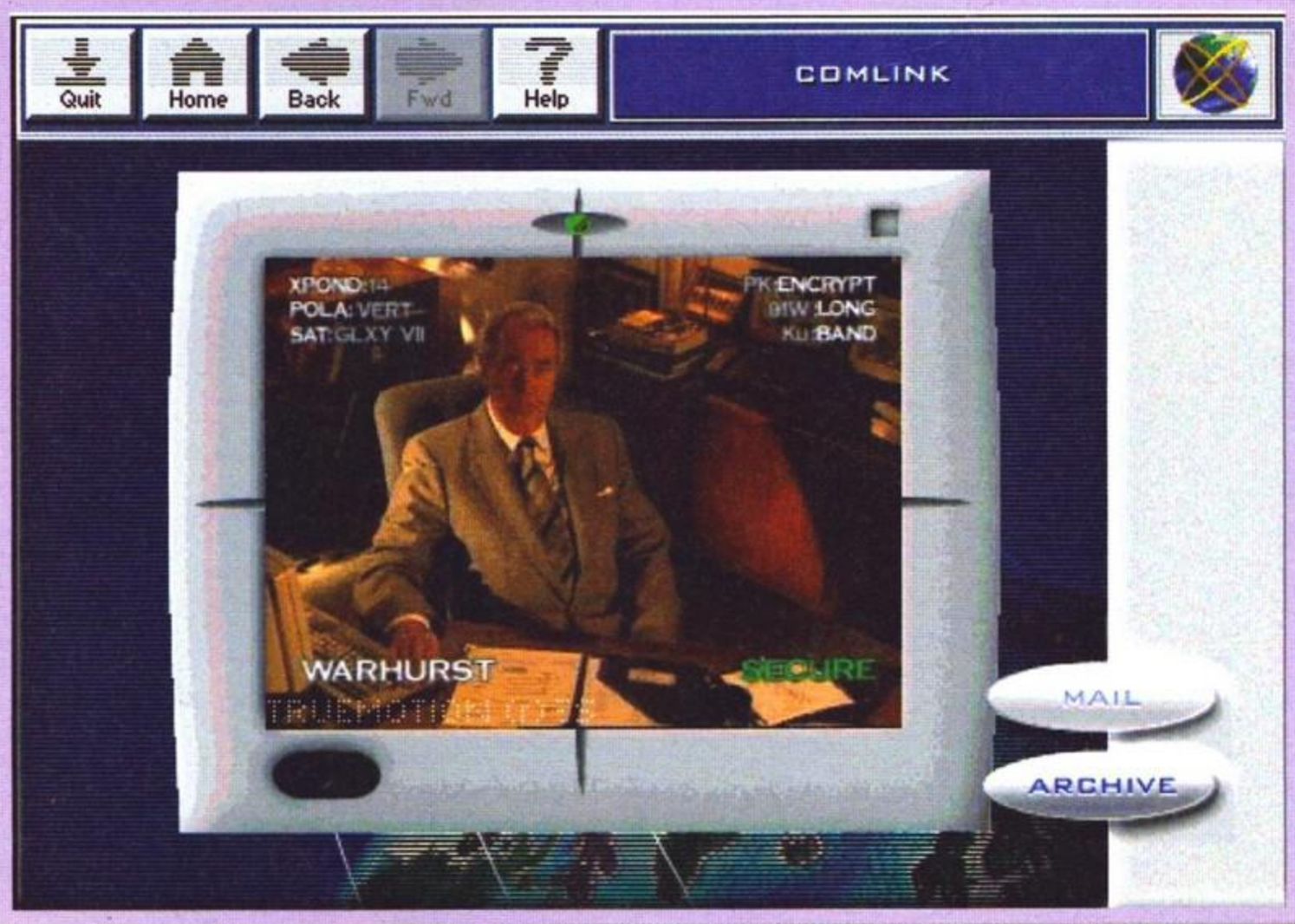
Il "Kennedy Assassination Kit" è una dei software più interessanti che avrete modo di manipolare. Analizzando attentamente alcune riprese televisive della Piazza Rossa dell'attentato, dovrete individuare eventuali fori di proiettili, da allineare con il palco, facendo così è possibile risalire a una traiettoria ideale sulla quale collocare la posizione del killer...

I giornali sono un'ottima fonte d'informazione, ma attenzione perché spesso l'obiettività non è il loro forte!



Altro esempio di applicazione con la quali dovrete destreggiarvi in Spycraft. Questa viene chiamata BADMAN, ed è stata impiegata per la prima volta dalle forze speciali israeliane. Il suo scopo è quello di pianificare e gestire nel modo più efficiente possibile un'incursione con lo scopo di salvare uno o più ostaggi.

Tra i nostri compiti da "super agente" ci sarà anche quello dell'identificazione del numero di targa di un particolare veicolo partendo da una foto aerea: in questo caso vediamo sulla destra del video i particolari tool indispensabili per l'elaborazione delle immagini.



Altra interessantissima possibilità offerta da Intelink è quella di ricevere messaggi sotto forma di filmati... Altro che Netscape, Mosaic et similia.

IL MIO NOME È COLBY, WILLIAM COLBY

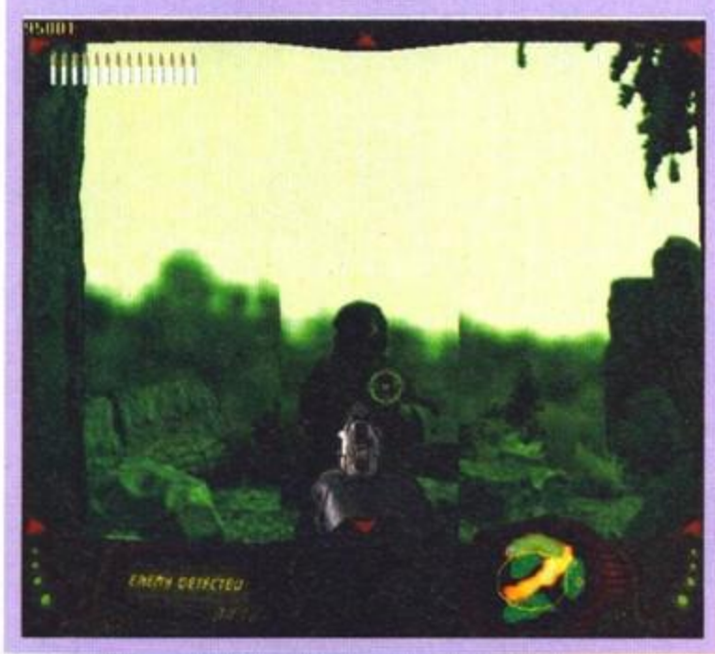
All'Activision sanno che la credibilità per un certo tipo di progetto è la cosa più importante, e in questo caso non hanno voluto scendere a compromessi, arruolando il meglio...
La trama di Spycraft è infatti stata scritta dal celebre autore inglese di romanzi di spionaggio James Adams, che si avvalso della collaborazione di due assoluti esperti del settore come William Colby e Oleg Kalagin, rispettivamente ex-direttore della CIA ed ex-Generale del KGB (i primi due dei quali presenti alla conferenza stampa organizzata dall'Activision al War Museum di Londra, la stessa sede scelta per il lancio di GoldenEye in Inghilterra).
Per quanto riguarda invece la registrazione delle scene filmate di Spycraft, queste sono state girate in 35mm da un'equipe di oltre 60 elementi presso i Don Carlos Studios di Los Angeles. Sono stati per l'occasione allestiti ben 40 differenti set che riproducessero in modo quanto più fedele possibile quartier generale della CIA di Langley, in Virginia. Grande attenzione ai dettagli anche per quanto riguarda le scene iniziali sulla Piazza Rossa, ricostruita digitalmente in modo pressocché impeccabile - con tanto di 200.000 spettatori urlanti!

L'INTELINK, come ho avuto ampiamente modo di sottolineare durante l'articolo, è un po' il cuore di Spycraft, fungendo da interfaccia per tutti i servizi in rete di cui avrete bisogno nel corso della vostra investigazione.

Ogni reperto fotografico può essere fondamentale nell'individuazione di un possibile killer. Tramite poi questa versatile apparecchiatura d'identikit, collegata in rete con il database centrale della CIA, non vi rimarrà che passare in rassegna la lista dei possibili sospetti.

da parte l'identikit o il KAT (che descrivo già nelle didascalie), dovrete saper armeggiare con il decodificatore vocale, analizzando e confrontando le diverse frequenze o quelle degli eventuali rumori di sottofondo, oppure dedicarvi all'editor fotografico d'indizi, grazie al quale comporre finti reperti da sottoporre al vaglio di testimoni indiziati, o, ancora, dedicarvi all'analisi comportamentale dei sospetti, ripercorrendone gli spostamenti, le apparizioni pubbliche e via dicendo...

Un'immagine scattata durante una sessione d'addestramento al tiro con la pistola durante le fasi iniziali di gioco.

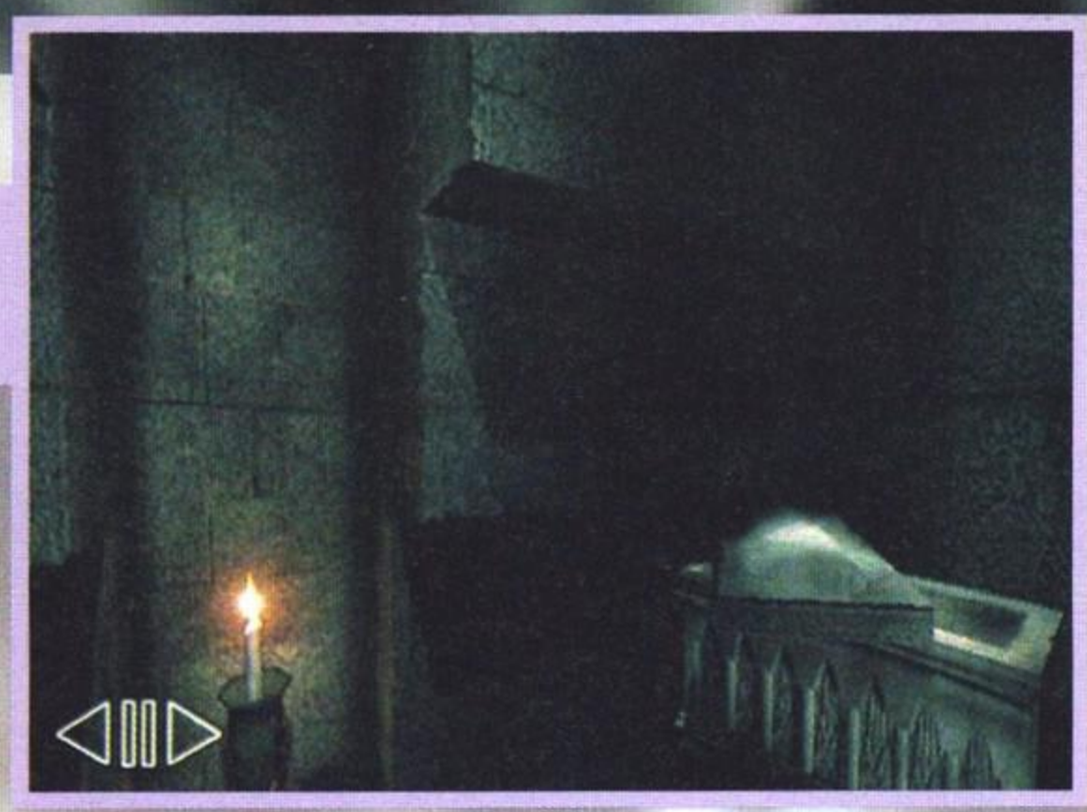


Ecco un fotogramma di una sequenza che ancora non possiamo confermare se verrà o meno mantenuta nella versione finale. Si tratta di un educatissimo e gioviale interrogatorio...

Altro aspetto peculiare dell'INTELINK, oltre alla presenza di circa 250 siti fittizi, è quello di poter accedere effettivamente a Internet, proiettando l'utente nella prima vera avventura on-line di tutti i tempi. Non limitandosi infatti ai soli aiuti in linea, o agli scambi di informazioni, all'Activision hanno pensato di predisporre un sito all'interno del quale tutti gli acquirenti di Spycraft possano competere fra loro cercando, ad esempio, di decriptare oscuri codici cifrati che saltano fuori a un certo punto. E non è tutto, visto che, per la durata del solo periodo di lancio, sarà perfino disponibile un personaggio extra, esclusivamente in rete, con il quale interagire; non si tratta naturalmente di una pedina chiave ai fini della risoluzione del gioco (altrimenti si taglierebbero fuori tutti i possibili clienti senza modem. E non sarebbe saggio, almeno per il momento), ma non ci sono dubbi che questo costituisca un primo passo verso una nuova generazione di RPG che ci attende ormai non troppo distante.
E sull'onda di tale entusiasmo aggiungo quindi come Spycraft presenti anche alcune sequenze propriamente arcade, come quella dell'addestramento nella quale dovrete verificare la vostra attitudine con la pistola (una variante del consueto Operation Wolf...); fate comunque riferimento a una delle foto qui attorno per maggiori delucidazioni.
In definitiva: rimandandovi al mese prossimo per una recensione approfondita del titolo in questione, non mi resta che esprimere un mio personalissimo commento in anteprima.
Quantunque gli immancabili detrattori di tutto quello che l'odierna tecnologia multimediale ci consente di raggiungere non tarderanno a etichettarlo come assai poco interattivo e lineare, sono invece dell'avviso che questo Spycraft sia senza dubbio un progetto dalle grandi ambizioni, realizzato con la dovuta perizia, profondità e attenzione alle sfumature, e per questo capace di assicurare al giocatore quella partecipazione che, da parte mia, le odierne megapruduzioni digitali, pur con tutti i loro limiti (vedi 11th Hour, Phantasmagoria o il più recente Gabriel Knight II), sanno comunque già garantire. Come ho già avuto modo di scrivere più volte, il nostro settore si sta allargando a fasce di mercato ben più ampie della sola generazione cresciuta sull'eredità del VCS 2600 (di cui sono fiero d'essere stato parte), e prodotti come questo dell'Activision ne sono la più splendida delle testimonianze. L'unico peccato, vista la mole veramente esagerata di sequenze video da doppiare, è come sia al momento assai improbabile una versione interamente in italiano del titolo, riducendone così la sfera d'interesse ai soli profondi conoscitori della lingua anglosassone. È solo una questione di volumi di vendita: quando anche l'Italia raggiungerà quelle cifre che le dovrebbero spettare (e in questo senso si segnalano comunque dei primi riscontri significativi), gli investimenti per la piena localizzazione di ciascuna avventura saranno sempre più giustificati. Tutto questo con massima gioia vostra e, ve lo assicuro, anche del sottoscritto...

LA NEMESI DI ZORK

Giriamo pagina ed ecco che, come per incanto, abbandoniamo le spionistiche vicende di Spycraft per calarci in un universo che ha vissuto nell'arco di un solo lustro l'iridiscente passaggio dalla spartanità testuale alla più lussuriosa grafica 3D digitale... Stiamo parlando del nuovo episodio di una delle più celebri epopee della storia videoludica: quella di Zork.
Sull'onda del milione di copie vendute di Return to Zork, all'Activision hanno pensato che fosse opportuno investire nuovamente nella popolare saga della Infocom, e di farlo senza badare troppo a spese.
Zork Nemesis ripercorre quella che era stata la traccia del precedente episodio (un Myst con largo spazio ai vari inserimenti video - per farla molto breve), facendo però sfoggio di una nuova tecnologia a 360° estremamente interessante.



Un'immagine un po' sgranata a testimonianza degli effetti di rotazione che l'engine Z-Vision gestisce in modo esemplare.

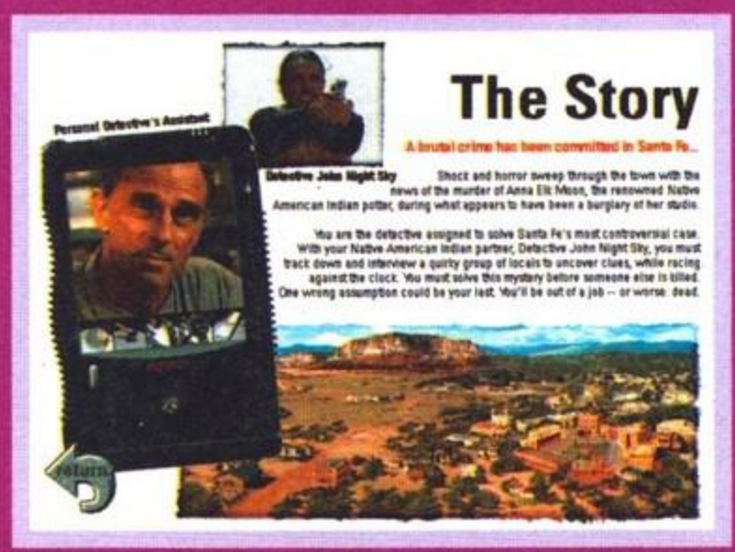
La ricchezza di particolari di questo chiostro è veramente affascinante, e dovreste godervelo in movimento...

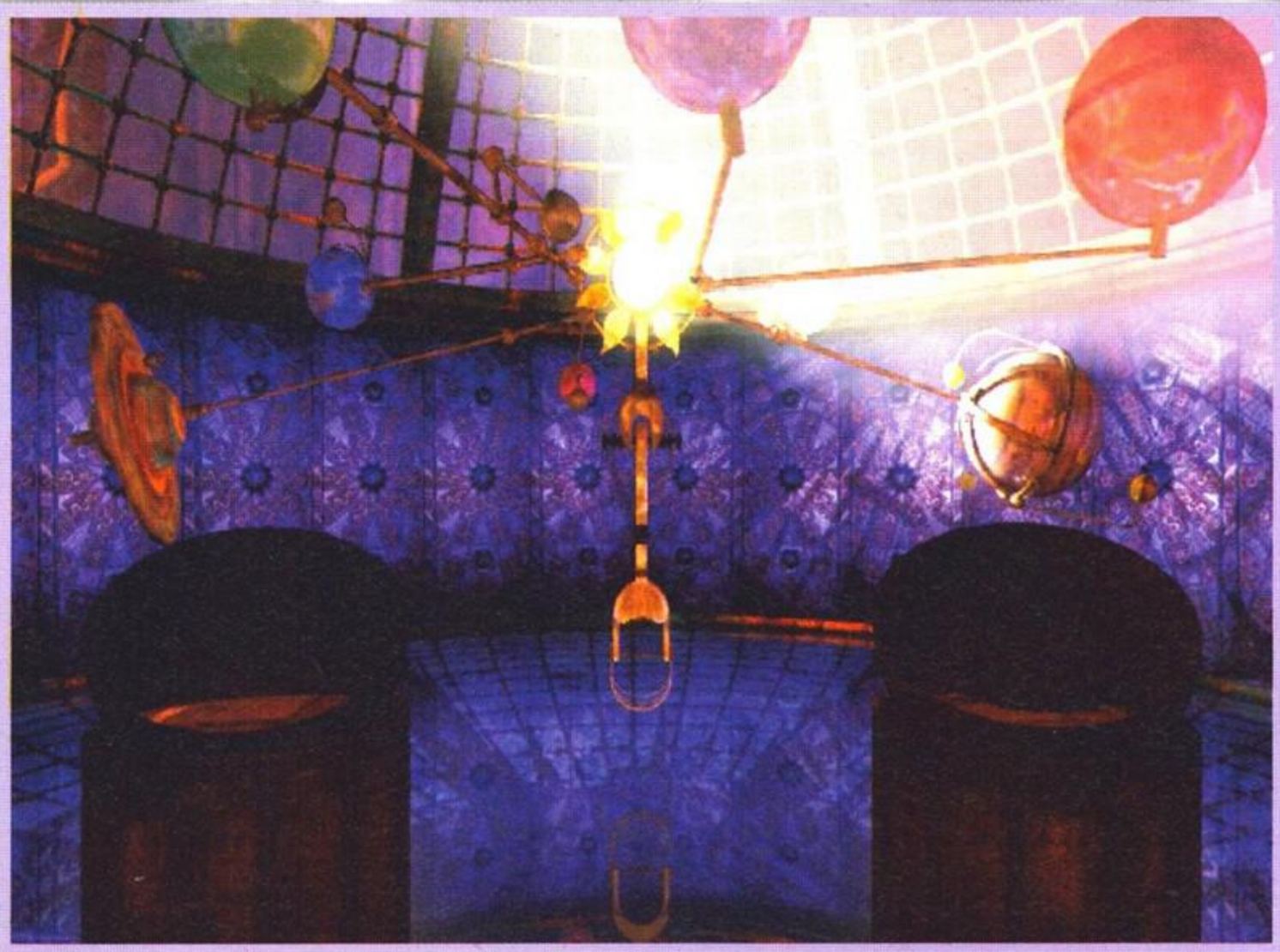
La varietà delle locazioni presenti in Zork Nemesis è davvero notevole. Le Forbidden Lands si dividono infatti in cinque mondi differenti: il Tempio, il Monastero, il Castello, il Manicomio e il Conservatorio.

Si chiama Z-Vision, e propone una quasi perfetta integrazioni dei fondali renderizzati con dettagliate animazioni video e una pregevole semilibertà di movimento. Data la natura congenitamente statica delle foto qui pubblicate, che pertanto non possono aiutare granché nella descrizione dell'effettivo risul-

PROSSIMAMENTE ACTIVISION...

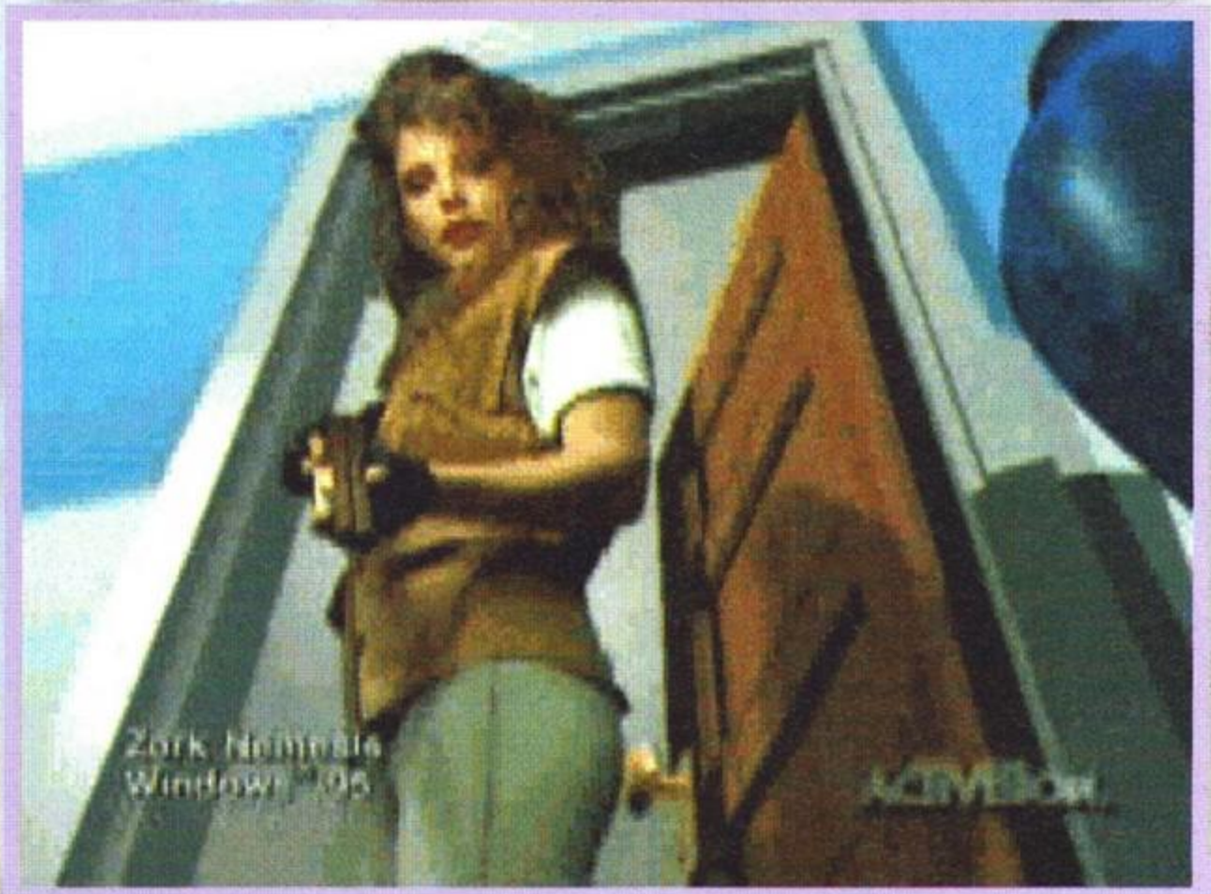
Forti di due consecutivi hit internazionali della portata di Zork e Mechwarrior II, e del discreto successo dei suoi due più recenti platform per Win 95 (Pitfall e Earthworm Jim), gli studi dell'Activision vantano qualcosa come 150 addetti allo sviluppo (suddivisi in una decina di gruppi di lavoro) e oltre 300 dipendenti in totale - numero che la rende una delle etichette con il più ampio organico in assoluto.
Introdotti in modo spero sufficientemente chiaro quelli che sono i due colossi di ormai imminente pubblicazione (lo ricordo, qualora qualcuno si fosse addormentato strada facendo: Spycraft e Zork), diamo uno sguardo a quanto ci riserba il resto dell'annata della casa californiana (limitandoci ai soli prodotti di primo piano).
Partiamo con un titolo indirizzato ai più piccini, ma che per realizzazione tecnica e investimenti artistici non passerà certo inosservato. Si tratta di un'avventura grafica ispirata al mondo dei Muppet (serie ancora popolarissima in USA, che in Italia ricordo essere stata trasmessa secoli fa), con splendidi fondali, intriganti rompicapi, vagonate d'umorismo demenziale e l'ormai onnipresente Tim Curry.
Passiamo così a ben altro genere occupandoci di HyperBlade, una variante in soggettiva dell'epico Rollerball. Il demo che ho potuto visionare vantava un engine in SVGA discretamente fluido, quantunque non intensamente texturizzato, e una giocabilità al momento ancora precaria, ma che alla fine sarà il vero punto di forza dell'intera produzione. Sono fiducioso.
Il terzo prodotto è invece un nuovo esperimento multimediale ispirato alla serie Santa Fe Mysteries e chiamato the ElkMoon Murder. Trattasi di un'avventura a sfondo poliziesco ambientata nel deserto Nuovo Messico che prende spunto dall'omicidio di un'esponente indiana. Dal momento che non ho avuto modo di vedere ancora nulla, se non questo paio di schermate che pubblichiamo, mi permetto una breve parentesi per parlarvi del trailer del nuovo film di Tarantino (che vanta lontane analogie): si chiama Dust until Dawn e sembra assolutamente fuori di testa.
Chiudo con un'ultima indiscrezione trapelata durante una conversazione informale (ho spergiurato che sarebbe rimasta top-secret, ma tanto il naso più di così non può crescermi...), riguardante quello che dovrebbe essere il titolo di punta per il prossimo inverno: un simulatore di guida futuristico sviluppato utilizzando una versione evoluta dell'engine di Mechwarrior.
Questo è quanto, il resto alle prossime puntate.



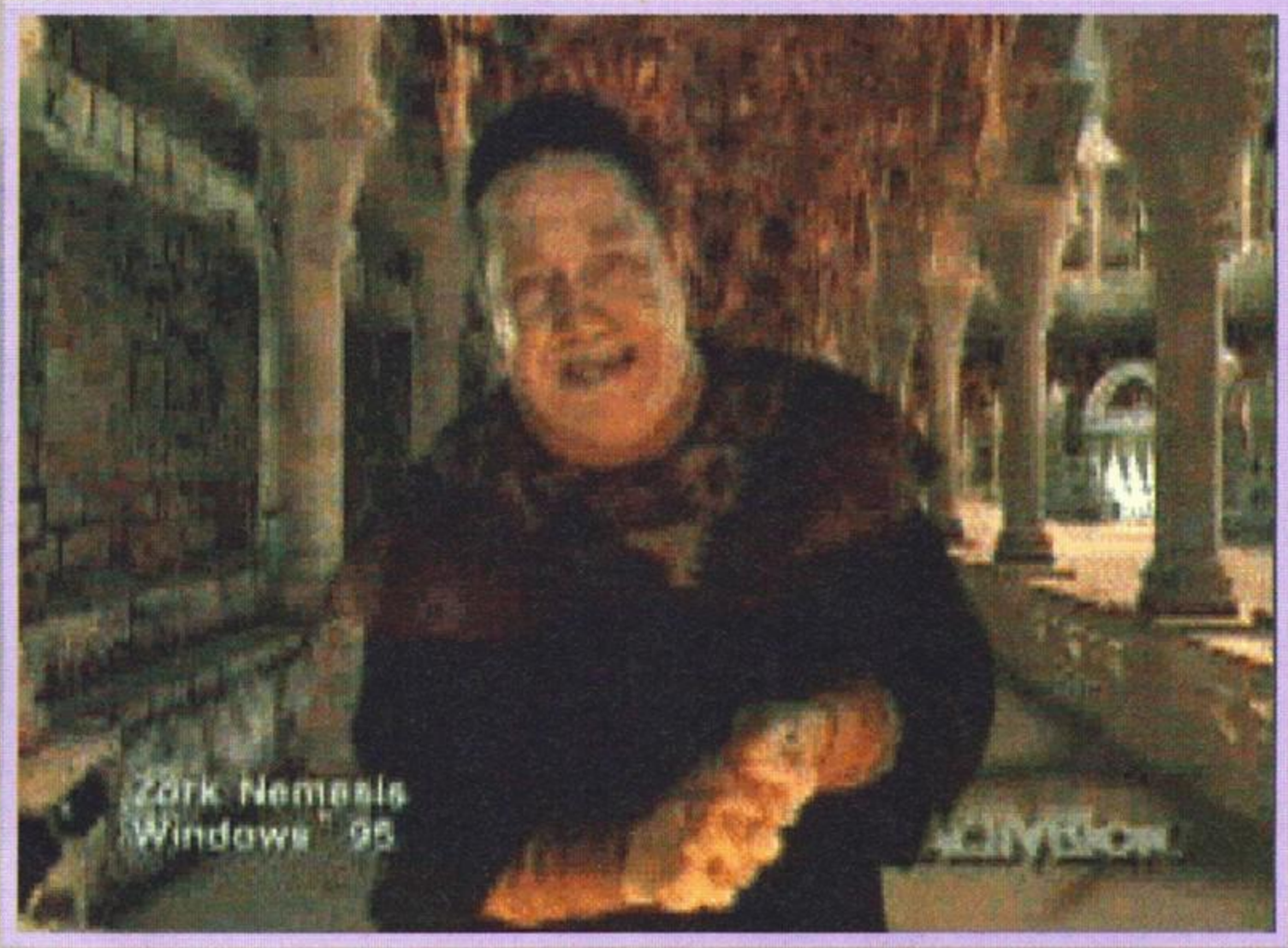


Alcune locazioni ricordano Myst, e le similitudini a livello di concept con il capolavoro della Broderbund vanno ben oltre il solo impatto visivo.

tato finale, per il momento dovrete quindi fidarvi di quelle che sono state delle mie positive impressioni dal vivo: il motore funziona, egregiamente.
Per quello che riguarda una rapidissima descrizione della trama, verrete trasportate nel bel mezzo delle Forbidden Lands (le Terre Proibite), una regione inesplorata dell'universo di Zork occupata da soli spiriti torturati dal perfido (o dalla perfida?) Nemesis. Compito del giocatore sarà naturalmente quello di svelare i mille misteri che circondano questa surreale e alchemica ambientazione da incubo.
Ed è stato proprio su quest'ultima che gli ideatori dell'Activision hanno riposto la massima attenzione, arruolando per l'occasione un cast di tutto rispetto. Andiamo con ordine: tutte le sequenze video di Zork Nemesis sono state dirette da Joe Napolitano, emergente regista televisivo statunitense autore di X-files. Delle splendide atmosfere, lugubri e stimolanti al tempo stesso, se ne è occupato in prima persona Mauro Borrelli, che vanta fra le sue collaborazioni di spicco campioni d'incassi del calibro di Batman Forever, Dracula o il terzo capitolo del Padrino. Della fase di transizione su video di queste sue 'visioni' è stata invece incaricata la ReZ.n8 Productions, che tramite le ormai consolidate piattaforme Silicon ha saputo fotoritoccare, texturizzare e "illu-

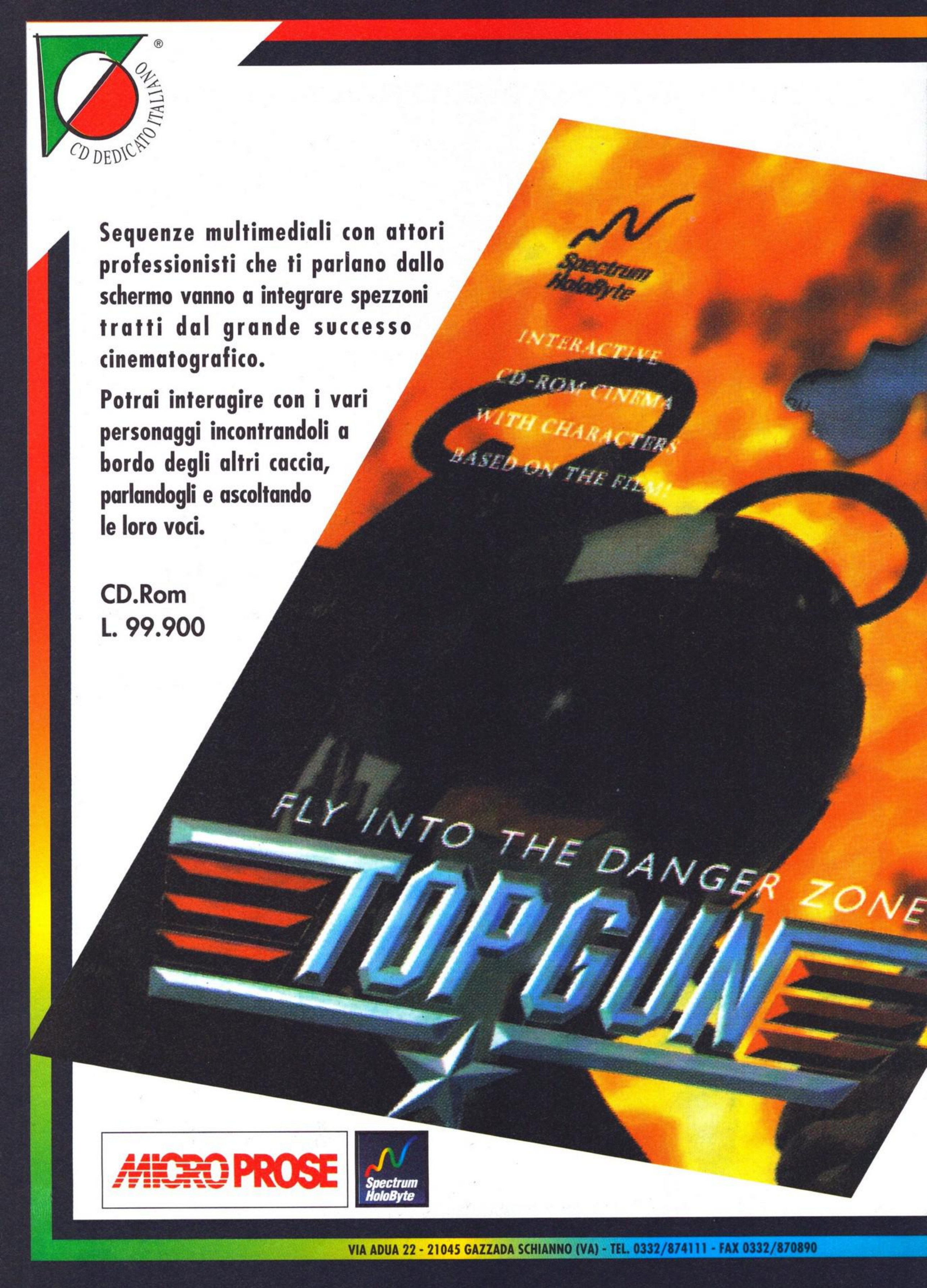


Anche Zork Nemesis fa largo uso del full motion video per la caratterizzazione dei quindici personaggi che animano l'avventura, il tutto per un totale complessivo di oltre 50 minuti di filmati.



minare" alla perfezione gli splendidi artwork originali. Per concludere, la colonna sonora in 3D stereo surround (naturalmente in tema con l'intera realizzazione) e tutti gli effetti sonori sono opera della Soundelux Media.
Nonostante ancora in fase di assemblaggio, l'uscita di Zork Nemesis è comunque prevista per la fine di marzo, attendetevi dunque la recensione dettagliata in uno dei prossimi due numeri.

MAX


CD DEDICATO ITALIANO
Sequenze multimediali con attori professionisti che ti parlano dallo schermo vanno a integrare spezzoni tratti dal grande successo cinematografico.
Potrai interagire con i vari personaggi incontrandoli a bordo degli altri caccia, parlandogli e ascoltando le loro voci.
CD.Rom
L. 99.900
Spectrum HoloByte
INTERACTIVE CD-ROM CINEMA WITH CHARACTERS BASED ON THE FILM
FLY INTO THE DANGER ZONE
TOPGUN
MICROPROSE
Spectrum HoloByte
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

IL CIELO S'INFIAMMA

Sfida tutti i protagonisti del film in duelli alla velocità del suono.

Dimostra a tutti di essere un vero Top Gun.

Segui i consigli del tuo co-pilota, come in un vero F-14.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

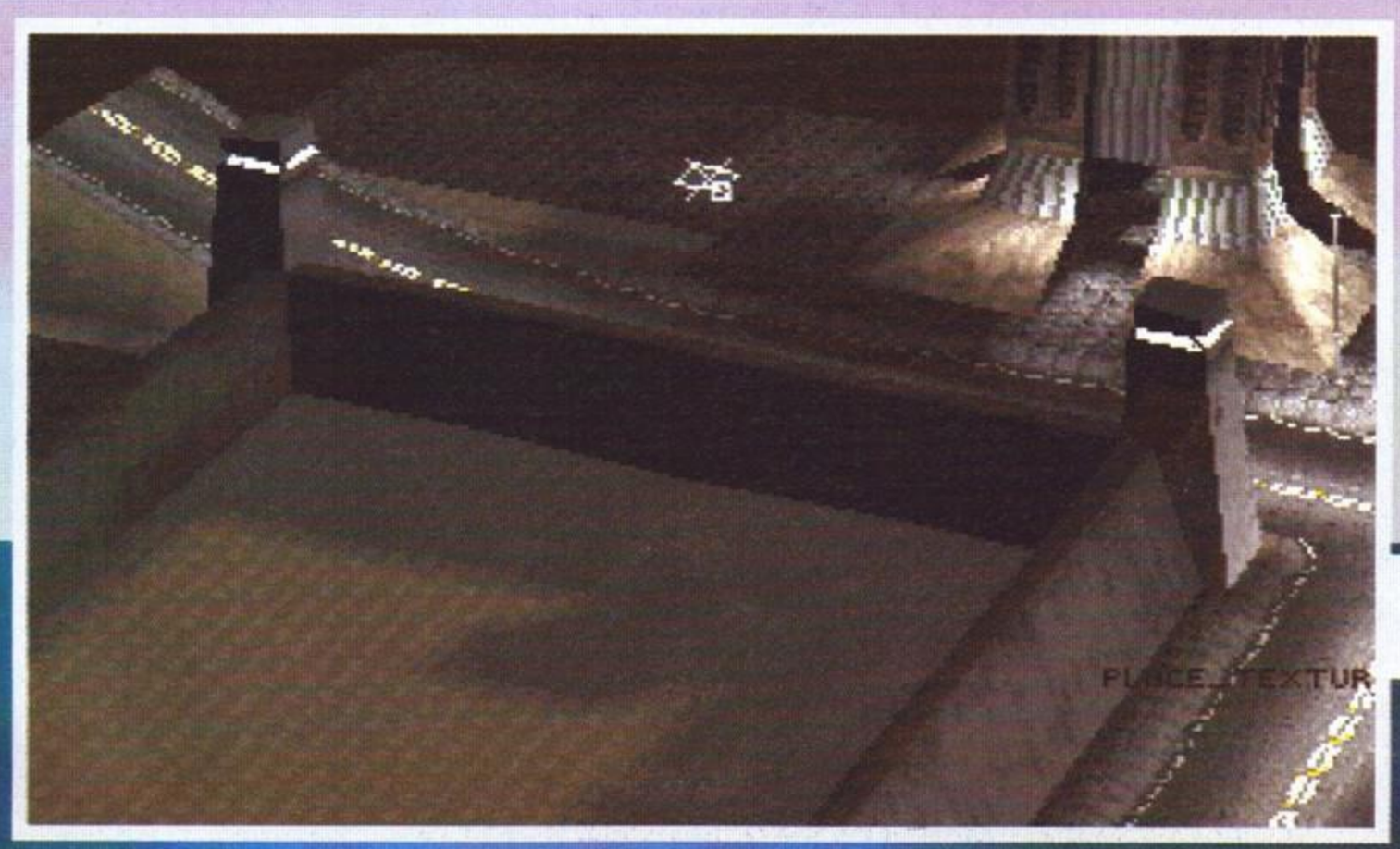
SINDACATI ALLA RISCOSSA

Fra i titoli più attesi di questo '96 spiccano sicuramente i due campioni marchiati Bullfrog, giunti oramai in dirittura d'arrivo (o quasi). Per saziare le ultime logoranti settimane d'attesa, abbiamo pensato di approfondire ulteriormente il discorso con questo speciale, che fra l'altro comprende le interviste a Peter Molyneux, leader indiscusso del leggendario gruppo d'oltremanica, e Mike Diskett, capoprogetto per quel che riguarda l'atteso seguito del bellissimo Syndicate.

Tre belle immagini tratte dalla spettacolare introduzione animata realizzata, tanto per cambiare, su stazioni Silicon.

I titoli in questione sono ovviamente, nell'ordine, Dungeon Keeper e Syndicate Wars. Inutile dire che si prevedono, per i prossimi mesi, fuoco e fiamme nel mercato videoludico mondiale.
Cominciamo con Syndicate Wars, il gradito sequel di quello che forse è stato uno dei giochi più innovativi e meglio realizzati di sempre... Era giugno del '93, sono passati ormai quasi tre anni. Ricordo che giocandoci si creava un'atmosfera assolutamente unica nel suo genere. Andare in giro a crivellare i nemici era il massimo della vita, quel ghigno demoniaco che ti si stampava sul volto quando, giocando, attendevi il passaggio dei nemici con gli agenti armati di lanciafiamme ben nascosti dietro a un muro...
Sono invece passati circa un centinaio d'anni dalla conclusione del primo Syndicate, quando La Corporazione, sotto la vostra sapiente gestione, aveva definitivamente preso il controllo del mondo. Ma poi le cose cominciarono a non andare più tanto bene, il chip che controllava le menti della popolazione mondiale iniziò a malfunzionare e la gente prese di nuovo coscienza di una situazione non proprio rosea. Alcune bande di motociclisti diedero il via a una rivoluzione anarchica, approfittando della disorganizzazione momentanea della Corporazione, e presero possesso di molte città. In aggiunta a questo, cominciò a diffondersi rapidamente un nuovo culto religioso di fanatici, e così fu di nuovo il caos. Questa volta potrete scegliere con chi stare: se riprendere il controllo della Corporazione, se vestire i panni del capo di una delle bande di motociclisti o, in alternativa, quelli del leader della setta religiosa in questione. Lo scopo, ovviamente, è comunque il medesimo: conquistare il mondo.
Le innovazioni principali riguardano l'engine treddì, che permette una rotazione completa di 360 gradi dello scenario, oltre alle funzioni di zoom in e zoom out, la presenza della tecnica di calcolo della luminosità in tempo reale e la possibilità di distruggere qualunque cosa all'interno delle oltre trenta città. E questo signfica che, arsenale permettendo, potrete entrare in una città e uscirne lasciando alle vostre spalle un solo immenso cratere.
Saranno ovviamente introdotte novità anche dal punto di vista bellico, armi e tecnologie a ricerca calorica, a emissione di radiazioni, mine al napalm, del filo spinato che vi permetterà di dividere in due i vostri nemici (yeppa!) e tanta altra roba, per un totale di ventiquattro armi differenti.
Le missioni, inoltre, saranno strutturate in maniera decisamente più complessa, non essendo più limitate a una singola città, ma comprendendo talvolta anche degli spostamenti da una locazione a un'altra. Per esempio, supponiamo che uno dei compiti di una missione prevede la cattura di alcuni nemici e il loro trasporto verso una zona di vostro controllo. Portate a termine con successo la prima fase, e cioè la cattura. Vi date quindi alla fuga a bordo di un veicolo. Siete comunque in territorio nemico ed è chiaro che non sarà semplice uscirne. Vi stanno inseguendo. In qualche modo riescono a bloccarvi e vi tengono impegnati in uno scontro a fuoco senza precedenti, il tempo necessario per far sì che i prigionieri non siano più tali e che se la battano in ritirata. Il comando viene a conoscenza della situazione e vi ordina di ritrovare gli ex-prigionieri ed eliminarli.
Beh, per il momento è tutto. Ora lascio spazio a Mike Diskett, project leader di questo sicuro capolavoro annunciato.

Emanuele Scichilone



Un angolo di periferia di una città. Anche i particolari sono dettagliatissimi (vedi le mattonelle).

L'ARMATA "BRANCA-RANA"

A volte, si dice che è proprio destino. Ma uno, con un cognome come quello di Mike, che lavoro avrebbe dovuto fare? È anche vero che, seguendo tale teorema, Peter avrebbe dovuto darsi agli elettrodomestici... ma, si sa, nessuno è perfetto. Tuttavia, a noi non interessa un trattato sull'origine dei cognomi dei due capoccia che stanno dietro ai titoli trattati in queste pagine, ma guardare in faccia gli artefici di Syndicate Wars. In ordine, da sinistra verso destra: Ian Shaw (programmatore di supporto), Sean Masterson (designer dei livelli), Russel Shaw (musica ed effetti sonori), Mike Diskett (programmatore principale), Peter Molyneux (producer), Mike Man (grafico).

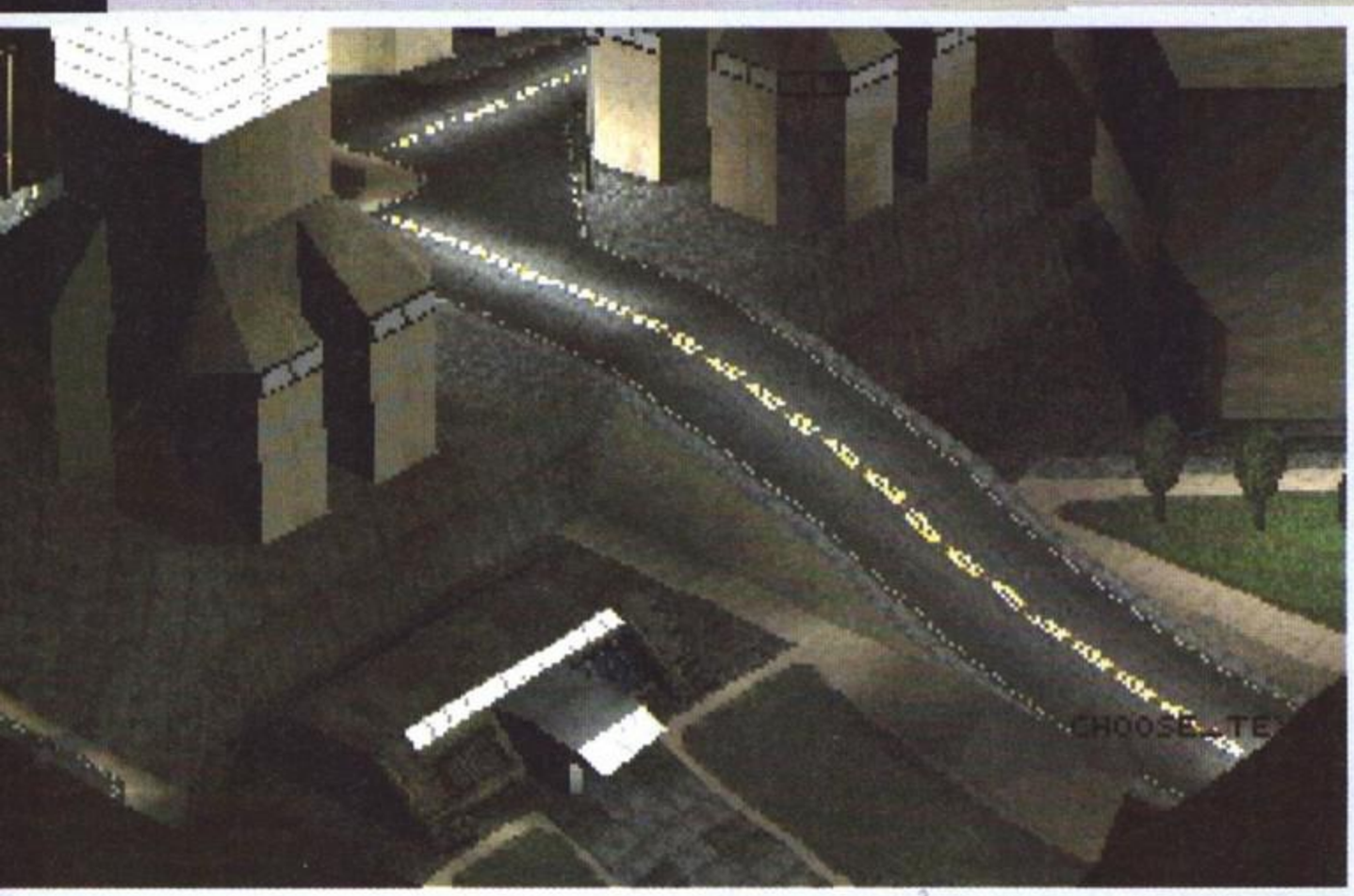
INTERVISTA A MIKE DISKETT

TGM: Dalle schermate che abbiamo visto, il gioco sembra piuttosto differente rispetto al primo Syndicate. L'engine ha qualcosa in comune con quello del suo predecessore o è stato completamente riscritto? Le sue caratteristiche principali sembrano il treddì isometrico completamente rotabile e le sorgenti di luce: cosa ci potete dire al riguardo? C'è qualche altro aspetto dell'engine di cui ci volete parlare?

Mike Diskett: L'engine è stato riscritto da zero e non ha nessuna similitudine con quello vecchio. Abbiamo optato per un treddì puro in modo tale che il giocatore possa ruotare lo scenario su cui sta svolgendo la missione di 360 gradi, nonché ingrandirne o rimpicciolire una zona a suo piacimento. Possiede inoltre un sistema di calcolo e modellazione della luce in tempo reale che rende le città illuminate nella maniera più realistica possibile, con zone più o meno ombreggiate a seconda di dove sono posizionate le fonti di luce. Le luci, in aggiunta, possono pulsare e flickerare, permettendovi di apprezzare insegne ormai traballanti o luci al neon. Siamo riusciti quindi a implementare una moltitudine di effetti decisamente dinamici, rendendo maggiormente spettacolari le esplosioni e il getto del lanciafiamme (che illuminano ovviamente le zone circostanti), ma anche i fari e i lampeggianti dei veicoli... Inoltre, vorrei, spendere due parole per il sistema che gestisce tutte le collisioni del gioco. Abbiamo fatto particolare attenzione nel renderlo il più preciso possibile, e siamo orgogliosi di averlo reso perfetto al pixel. Vi assicuro che non è stata un'impresa semplice, a causa soprattutto di come sono costruite le città... (gestire una collisione treddì non è precisa come quella bitmap. Vedi anche la differenza che passa fra un picchiaduro alla SF2 e uno alla Virtua Fighter. NdSHIN).

TGM: Syndicate Wars è stato annunciato come il primo titolo Bullfrog sviluppato appositamente per Playstation. Dato che state programmando le due versioni praticamente assieme, quali differenze hardware (con riferimento ovviamente allo sviluppo del titolo) avete trovato? Quali eventuali differenze ci saranno fra le due versioni?

MD: Il PSX può renderizzare poligoni molto più velocemente di un Pentium 120, ma è decisamente più lento nella gestione del codice puro. Fortunatamente i due aspetti si bilanciano abbastanza, cosicché entrambe le versioni gireranno praticamente alla stessa velocità. La differenza maggiore è costituita, forse, dal metodo di controllo: il mouse su PC e il joypad su PSX. Il controllo via mouse sarà molto simile a quello del primo Syndicate, mentre col joypad si controllerà un agente alla volta. Visto che esistono, supporteremo comunque entrambe le periferiche su entrambi i sistemi.

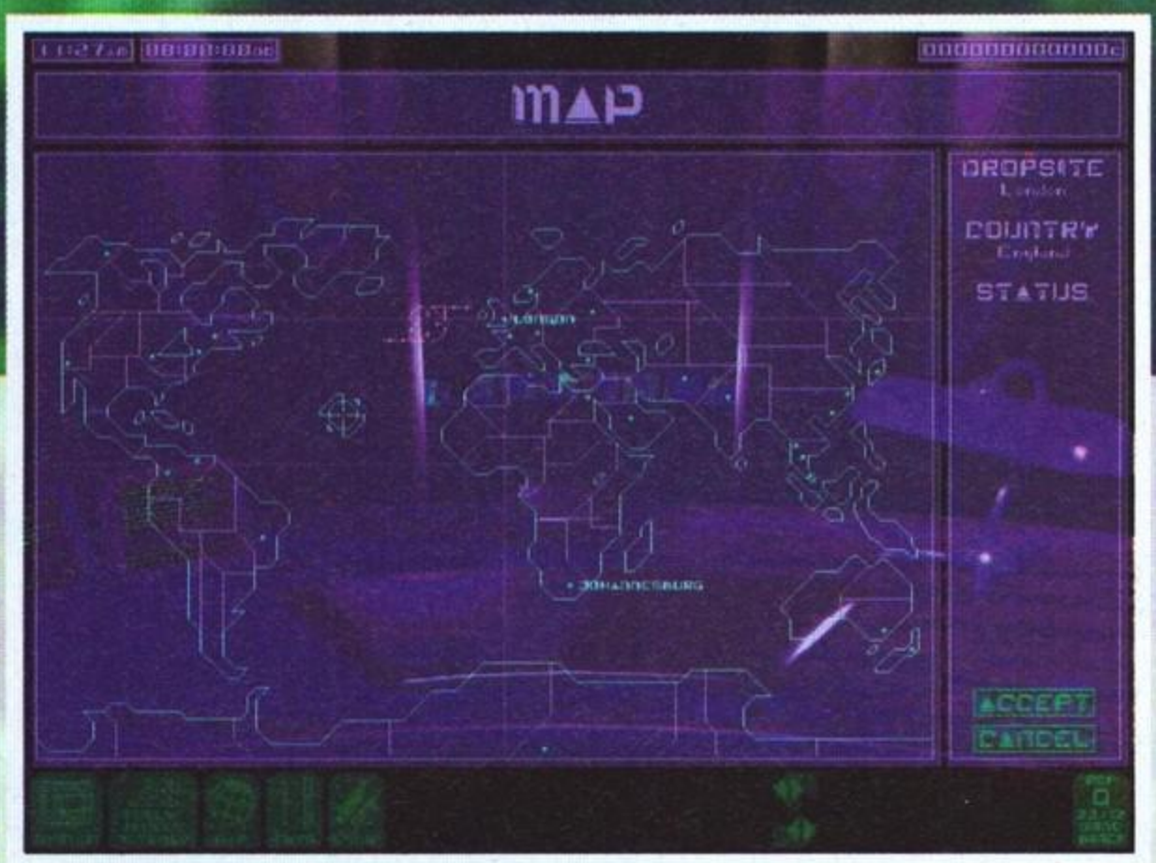


Un altro particolare di una delle città. Dovrebbe dare l'idea dello zoom disponibile.

Questa foto mastodontica rappresenta una delle trenta città nella sua interezza. Al momento è desolata me, ovviamente, nel gioco pullulerà di gente, di veicoli e tanta altra bella robetta...

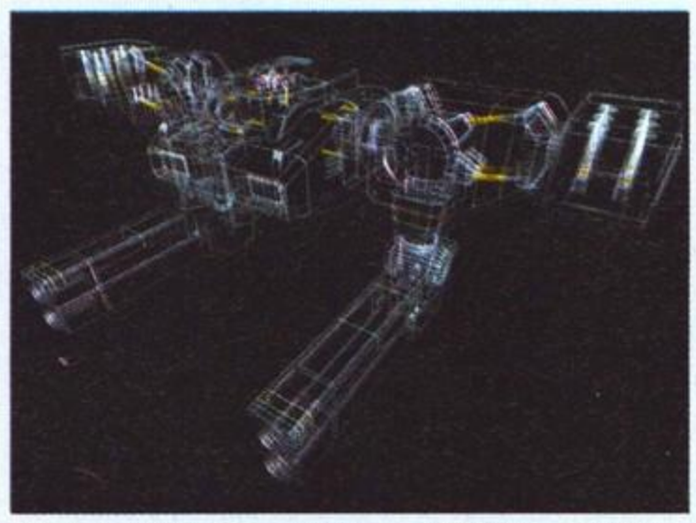
La diversa angolazione della visuale dovrebbe rendere abbastanza per quel che riguarda la possibilità di ruotare liberamente il paesaggio.

Un po' delle opzioni disponibili per il gioco in rete. Bella la schermata di sfondo.



Tra le varie schermate di briefing, fuori dall'azione di gioco, spicca la mappa olografica. Anche da qui si possono apprezzare le migliorie rispetto al primo titolo della serie.

Un'immagine di uno degli agenti fra quelli disponibili. Anche sotto questo aspetto alla Bullfrog hanno fatto un ottimo lavoro di design.



Questo è il modello di uno dei veicoli che incontreremo in Syndicate Wars. Come dire, esplicativo.

TGM: Il lato tattico del primo Syndicate era forse un po' troppo "superficiale", come funzionerà questo seguito? Sarà più flessibile, permettendo al giocatore di effettuare scelte maggiormente strategiche o seguirà la stessa linearità delle missioni che hanno caratterizzato il primo titolo?
MD: Abbiamo incluso molto più arsenale "strategico", come del filo spinato che ti permette di costruire delle aree di difesa, dei gas narcotizzanti per rendere inermi temporaneamente un gran numero di persone, meccanismi esplosivi, torrette armate e roba del genere. L'intelligenza artificiale che gestisce i personaggi (nemici e non) è stata decisamente migliorata rispetto al primo Syndicate, cosicché il giocatore dovrà agire più tatticamente per portare a termine con successo una missione.

TGM: Sarà possibile esplorare gli interni delle costruzioni?
MD: No, non si potrà vedere l'interno dei palazzi, anche se con l'ausilio di un visore a infrarossi si potranno individuare le persone all'interno di essi.

TGM: Quante unità si potranno controllare durante una missione?
MD: Quattro agenti, ovviamente.

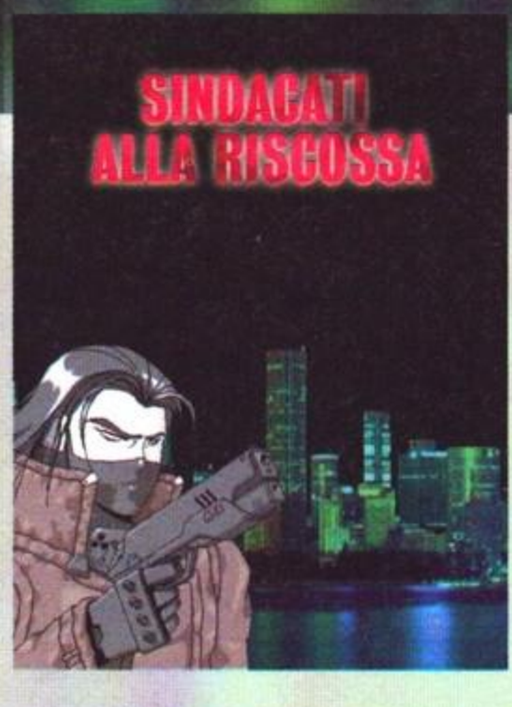
TGM: Sarà possibile per i nostri soldati prendere il controllo di un qualunque genere di veicolo, terrestre o aereo?
MD: Sì, macchine, navi e veicoli d'aria.

TGM: Che tipo di giochi "linkati" supporterete?
MD: La versione PC userà il network con gestione IPX. Il PSX userà il suo cavo di comunicazione apposito (sarà stato un modo come un altro per non svelarci ancora nulla sulle modalità multi-player? NdSHIN).

TGM: Secondo il punto attuale di sviluppo, è possibile stimare una data di uscita?
MD: Pensiamo di farcela per il mese di giugno. Il design di tutte le città è pronto. La maggior parte delle armi sono pronte. L'intelligenza artificiale ha bisogno solo di qualche piccolo accorgimento. Il gioco in rete è inserito e perfettamente funzionante, mentre i livelli stanno prendendo forma adesso. I problemi più grossi, attualmente, li abbiamo con i veicoli aerei. Stiamo cercando di fare in modo che effettuino delle rotte sensate per raggiungere le destinazioni che vengono assegnate loro di volta in volta, evitando al contempo che si vadano a schiantare contro gli edifici. Stiamo anche cercando di risolvere alcuni problemi logistici nel portare i controlli del joypad del PSX su quello a sei tasti per PC.

TGM: Questo è tutto, a risentirci per una preview più completa in uno dei prossimi numeri...

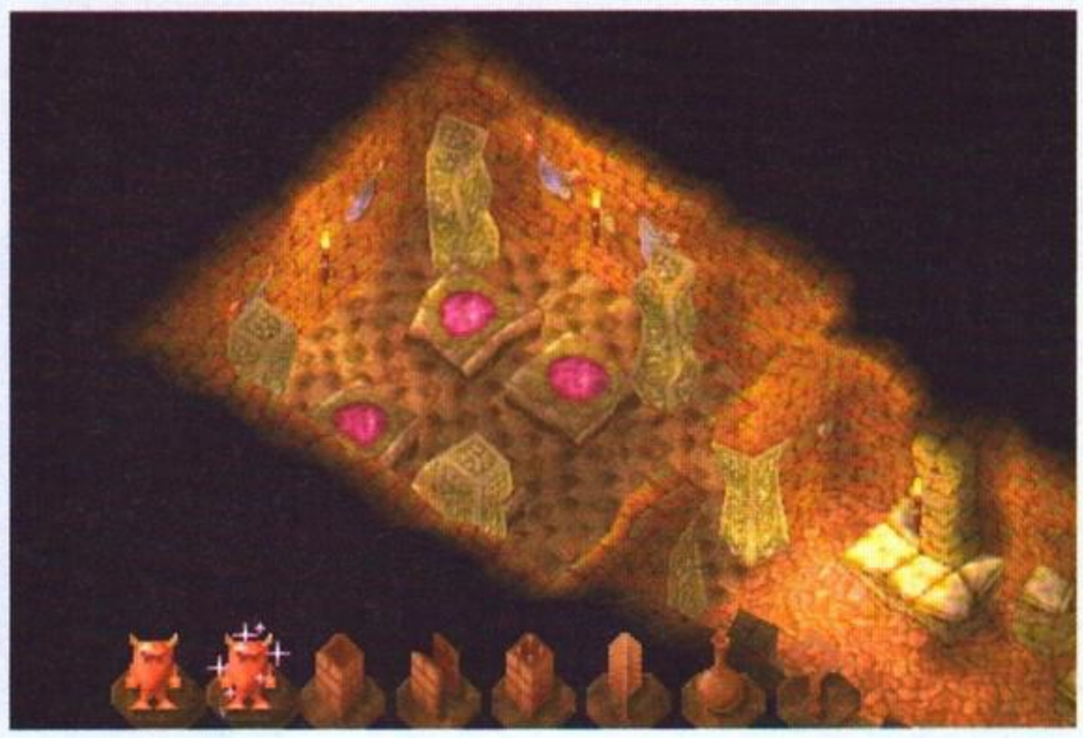
Un altro antro oscuro di una delle città. Grandioso il design delle costruzioni e la cromaticità generale.



IL SIGNORE DELLE SEGRETE....

Chiuso con Syndicate Wars, passiamo all'altro colosso marchiato Bullfrog, forse quello maggiormente atteso, almeno qui in redazione, o comunque quello che sicuramente vedrà la luce per primo: Dungeon Keeper.
Più o meno tutti, appassionati e non, sappiamo che nel gioco di ruolo fantasy, da tavolo o su computer che sia, dobbiamo prendere il controllo di una piccola banda di avventurieri e andare in giro in una landa o un dungeon predefinito alla ricerca di tesori e di creature malvagie da uccidere. Per quanto possano essere vari i territori da esplorare, i personaggi da usare con caratteristiche annesse, comprese quindi magie di vario genere e doti particolari, e senza escludere le regole da rispettare, possiamo affermare tranquillamente che si è arrivati a un punto di saturazione, in cui i diversi aspetti risultano oramai ripetitivi. Con Dungeon Keeper i Bullfrog hanno deciso di rivoluzionare un po' il tutto, affidandovi la gestione del dungeon e il controllo dei mostri che lo popolano. Il vostro scopo sarà quindi quello di vanificare i tentativi delle diverse bande di eroi di depredare la dimora in cui abitate dei tesori che da sempre nasconde. Arriveranno decine e decine di gruppi, pronti a combattere e giungere là dove gli altri precedentemente avevano fallito. Avrete a disposizione diverse razze di mostri da contrapporre ai malcapitati di turno (oltre venti) e potrete scegliere fra ben tre visuali differenti (ricordo che ai tempi si era parlato di due sole) per gestire le diverse fasi di gioco. La prima è dall'alto e di raggio decisamente vasto, per vedere istantaneamente cosa succede nel vostro dungeon. La seconda è invece un treddì isometrico (qualcuno si ricorda le foto di Theme Hospital, o Little Big Adventure dell'Adeline Software?), che vi permetterà una gestione abbastanza semplificata del dungeon, mentre l'ultima è quella in soggettiva, per impersonare uno dei mostri e prendere parte alla caccia all'uomo di persona. Ogni creatura poi ha la sua intelligenza pre-programmata, in modo tale che ognuna di esse risulterà caratterizzata a dovere, seguendo il proprio modello di comportamento.
Tra le possibilità offerte e le cose da fare spiccano

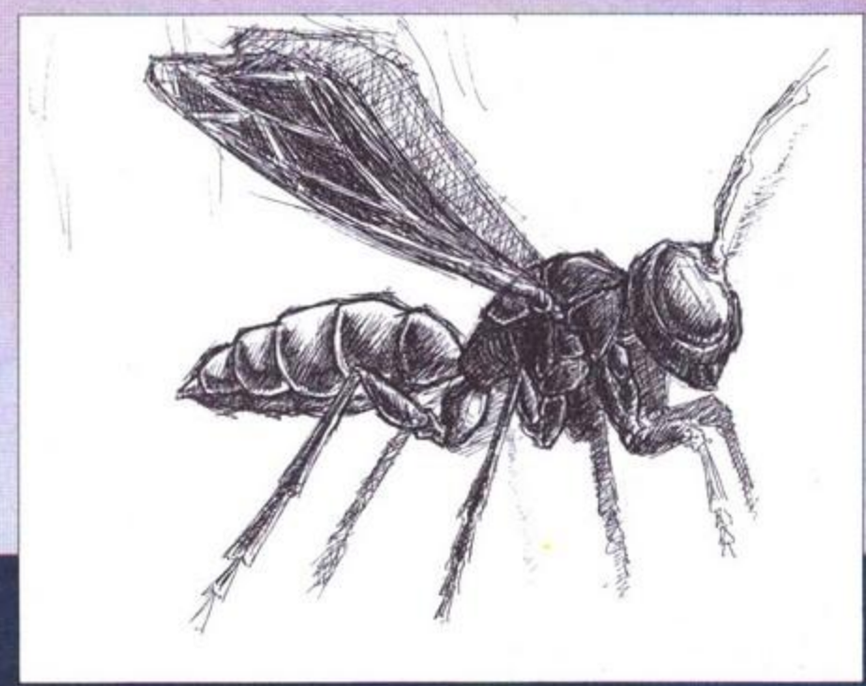
Questa è invece la visuale in soggettiva, alla Underworld. A giudicare da quest'immagine sembra proprio che le diverse creature siano piuttosto varie...



Un esempio di quella che dovrebbe essere la visuale isometrica che, a mio parere, di isometrico ha ben poco... Quelli in basso sono probabilmente i comandi utili all'ampliamento del vostro dungeon e a dare ordini in generale.

Un esempio di come funziona l'engine per il calcolo della luminosità in tempo reale.

Un'immagine tratta dalla spettacolare introduzione. Un cavaliere è convinto di poter rubare i tesori custoditi nel vostro dungeon e andarsene selle proprie gambe. Povero illuso. Gli effetti luce si sprecano anche nell'intro, potenza del Silicon... [non ho la foto sottomano, e non so a cosa si riferisca Shin in questa dida. Chi lo ama lo segua, io ci rinuncio. NdMax].



infine la varietà di comandi utilizzabili per impartire ordini ai vostri adepti, le diciassette diverse stanze (comprese l'armeria, la sala delle torture...) con cui potrete espandere il vostro dungeon, le fonti di luce calcolate in real-time, che danno quel tocco di realismo in più che ci vuole; senza scordarsi della modalità multi-player fino a otto giocatori in rete, in cui uno gestisce il dungeon e gli altri gli eroi tra gli undici tipi diversi disponibili.
Contiamo di proporvi la recensione nei prossimi due mesi [pare che il gioco sia ormai praticamente ultimato, ma l'Electronic Arts non voglia rischiare nel sovrapporlo all'uscita di Wing Commander IV, posticipandone così il lancio al mese successivo per una scelta puramente commerciale. NdMax], nel frattempo, se volete farvi del male, leggetevi l'intervista a Peter Molyneux qui di seguito..

Emanuele Scichilone

INTERVISTA A PETER MOLYNEUX

TGM: È stato più difficile concepire un gioco del genere o riuscire a portarlo a termine? Quali sono stati i maggiori problemi che avete dovuto affrontare nello sviluppo di questo prodotto, considerando sia l'aspetto programmativo che quello del design generale? E, in qualche modo, questi problemi hanno modificato la vostra idea originaria?
Peter Molyneux: È stato abbastanza semplice realizzare e implementare il concept che sta alla base di Dungeon Keeper, ossia un engine con visuale dall'alto dove puoi così controllare il tuo dungeon ed espandere il tuo, chiamiamolo così, "impero del male". La parte difficile consisteva nel permettere al giocatore di vestire al tempo stesso i panni di un mostro, vivendo questa esperienza in prima persona e cioè come la vivrebbe il mostro in questione. Questo significava dover ricreare un mondo treddì completamente texturato, visto in soggettiva. A questo dobbiamo poi aggiungere un aspetto forse ancora più complesso da realizzare, e cioè quello di aver dovuto ricreare la sensazione fisica di essere nei panni di quelle creature...

Per la felicità delle signore abbiamo anche degli splendidi bug (scarafaggi) giganti, speriamo invece che non ne abbia il codice definitivo...

TGM: Dungeon Keeper ci dà più la sensazione di essere un gioco di "creazione" che un titolo basato su una vicenda portante che si evolve man mano che si procede. È davvero così? C'è una trama principale , delle missioni separate con dei compiti specifici da portare a termine, o cos'altro?
PM: Dungeon Keeper inizia in un mondo felice e soleggiato. Lo scopo del gioco è diffondere la vostra malvagità in tutto il territorio. Più procederete, quindi, più la terra su cui state agendo diverrà intrinseca di "cattiveria". Il vostro scopo finale sarà poi conquistare il castello situato al centro di questo mondo, la casa dell'eroe supremo, qualcuno che, tra l'altro, dovreste conoscere molto bene: l'Avatar (avranno chiesto i diritti alla Origin?). Con questo gioco, inoltre, avrete la possibilità di affrontare alcuni degli eroi più conosciuti dei videogiochi. Ma per il momento non vogliamo ancora svelarvi nulla.
TGM: Il titolo Dungeon Keeper ci sembra senz'altro azzeccato, visto per che parla da solo... Ma non siste mai stati tentati dall'idea di battezzarlo "Theme Dungeon" - visto anche l'enorme successo di Theme Park?
PM: Sono d'accordo che ci siano molte similitudini fra Theme Park e Dungeon Keeper. Voglio dire, in entrambi i titoli devi concentrarti nel creare, costruire ed espandere un mondo su computer, ma DK è molto di più di questo. Molti giochi Bullfrog all'inizio dello sviluppo avevano e hanno un nome provvisorio, che noi consideriamo da "in lavorazione", ma Dungeon Keeper è sempre stato Dungeon Keeper, fin dagli inizi. Infatti, durante il design, ho sempre fatto riferimento a questo titolo per non allontanarmi dal proposito originale del gioco.

TGM: Crediamo che uno dei punti più delicati della fase di sviluppo di DK sia stato il bilanciamento del gioco. Come vi siete regolati con il livello di difficoltà, la libertà d'azione e il design dei livelli? I giocatori potranno usufruire di tutta l'oggettistica fin dall'inizio del gioco, oppure c'è una sorta di progresso durante il suo svolgimento?
PM: L'unico modo per bilanciare bene il gioco consiste nello spendere centinaia e centinaia di ore giocando. Ho appena trascorso il pomeriggio analizzando DK con sei tester. Abbiamo discusso di ogni mostro, eroe, magia e stanza e, adesso che inizieranno a rigiocarci, dovranno segnarmi tutto quello pensano riguardo a ognuno di essi. In questo modo potremmo ottimizzare al meglio il design di ogni singola cosa. Finito questo passaggio, inizieremo a testare il gioco nella sua interezza.
Per quanto riguarda la seconda parte della domanda, i giocatori non potranno avere accesso a ogni cosa fin dall'inizio. Dungeon Keeper è uno dei primi giochi in cui abbiamo inserito una quantità enorme di "progresso". Il giocatore inizierà difatti con la possibilità di utilizzare tre o quattro specie di mostri fra le venticinque disponibili... alla stessa maniera funzioneranno le magie, le stanze e le trappole. Ci sono inoltre una marea di segreti in DK, certe magie e certi mostri appariranno solo se il giocatore farà qualcosa di speciale. Per esempio, se completerete il livello di un particolare tipo di eroe, potrete usufruire in quello successivo di un Signore dei Vampiri particolarmente potente e diabolico. Mi sono poi piaciuti particolarmente i livelli nascosti di Mario e Donkey Kong Country, e ho cercato di includere qualcosa di simile anche in Dungeon Keeper.

TGM: Il punto di forza di Dungeon Keeper è probabilmente la possibilità che avete concesso al giocatore, per la prima volta, di osservare le cose dall'"altro punto di vista". Avete pensato di estendere quest'idea ad altri tipi di gioco?
PM: Certamente, speriamo di realizzare varianti simili in altri filoni, allo stesso modo in cui siamo convinti Dungeon Keeper cambierà il modo di vedere gli RPG. Ci sto già lavorando sopra, ma credo comprenderete come non possa dirvi di più al momento...

Un effetto secondario delle luci calcolate in tempo reale sono ovviamente le ombre...

TGM: Qualche ragguaglio sull'engine usato: ha niente a che vedere con le tecnologie Bullfrog già esistenti (vedi Magic Carpet) o è un motore completamente nuovo?
PM: Colpito. Il motore di Dungeon Keeper è infatti un ibrido di quello di Magic Carpet. Ma tenete presente che quello di quest'ultimo è vecchio di quasi quattro anni, mentre quello di DK è molto più veloce e ci ha permesso di implementare molto nuova tecnologia, come le fonti di luce calcolate in real time.

TGM: Il gioco è stato ancora una volta posticipato, dopo che era stato annunciato per Natale. Quali sono state le cause di questo ritardo?
PM: Abbiamo ritardato l'uscita per essere sicuri che il gioco sia perfettamente bilanciato e fottutamente giocabile.

TGM: Se fossi un book-maker, quante probabilità concederesti alla chance che Dungeon Keeper diventi il titolo Bullfrog in assoluto di maggior successo?
PM: Credo di potervi confidenzialmente predire che Dungeon Keeper sarà il nostro titolo più venduto di sempre su PC.

TGM Buona fortuna, le premesse ci sono.

Un'altra immagine dell'introduzione. Nonostante la spettacolarità, non lascia presagire nulla di buono... a livello di trama, s'intende.

	AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	39.000	
A320 APPROACH TRAINER	69.900	
ALADDIN	79.900	
ALIEN BREED 2	69.900	79.000
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39.000	
AWARD WINNERS PLATINUM	79.900	
B17 (BUDGET EDITION)	49.000	
BANSHEE	59.000	
BEAUJOLLY COMPILATION	79.900	
BENEATH A STEEL SKY	99.900	
BLOODNET	69.900	79.000
BODY BLOWS 2	69.900	69.000
BRIAN THE LION	59.000	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.900	
BURNING RUBBER	59.900	
BURNTIME	59.900	
CANNON FODDER II (vers.full price)	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.900	
CHAOS ENGINE	69.000	59.000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79.000	
CIVILIZATION	109.000	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.900	
COMBAT CLASSICS 3	79.000	
COOL SPOT	69.900	
COSMIC SPACEHEAD	49.900	
CRYSTAL DRAGON	69.900	
CYBER PUNK	59.000	
DARKMERE	69.900	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900	
DAWIN PATROL	59.900	
DENNIS THE MENACE	59.000	69.000

	AMIGA 500	AMIGA 1200
DETROIT	79.000	
DRAGONSTONE	79.900	
DREAMWEB	89.900	
DUNGEON MASTER 2	89.000	
EMBRYO	69.900	
EPIC	39.000	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39.000	
FANTASY MANAGER	49.000	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.000	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99.900	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 (BUDGET)	49.000	
GLOBDULE	59.900	
GLOOM	69.000	
GUARDIAN	69.000	
GUNSHIP 2000	39.000	79.000
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIRED GUNS	69.000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	89.900
JAMES POND III	69.900	
JET STRIKE	59.000	69.900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.900	
JUNGLE STRIKE	69.900	
K240	69.000	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	69.900
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.900	
KING'S TABLE	79.900	
KINGPIN	39.900	
LEGACY OF SORASIL	39.900	
LORDS OF THE REALM	79.000	79.000
MORTAL KOMBAT 2	69.900	
MR BLOBBY	29.900	
OVERLORD	69.900	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
PERIHELION	69.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PINBALL FANTASY	69.000	
PINBALL ILLUSIONS	69.900	
PINKIE	69.900	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59.900	
POWERDRIVE	69.900	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PRIMAL RAGE	89.900	
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900	
REUNION	79.000	79.000
RISE OF THE ROBOTS	89.000	99.900
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SEEK AND DESTROY	49.900	
SENSIBLE GOLF	69.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900	
SHADOW FIGHTER	69.00	69.900
SIERRA SOCCER	69.900	
SIM CITY/GRAPHICS	39.900	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.900	99.900
SKIDMARKS	59.900	
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.900	
SPEEDBALL 2	39.900	
STARLORD	99.000	
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900	
SUPER LEAGUE MANAGER	69.900	69.900
SUPER SKIDMARKS	79.900	
SUPER STARDUST	79.900	
SUPER STREET FIGHTER 2	79.000	89.900
SYNDICATE	39.900	
TACTICAL MANAGER 2	59.900	
TACTICAL MANAGER ITALIA	39.000	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69.900	

	AMIGA 500	AMIGA 1200
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	59.900	
TEAM YANKEE	39.900	
TENSAI	TEL	
THE CLUE	69.000	69.900
THE LION KING		79.900
THE PATRICIAN	49.900	
THE SETTLERS	89.900	
THEATRE OF DEATH	79.900	
THEME PARK	79.000	89.900
TOP GEAR 2	59.000	59.000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.900	39.000
TOTAL CARNAGE	69.900	69.900
TOWER ASSAULT	49.000	
TOWER OF SOULS	69.900	
TRACKSUIT MANAGER 2	69.900	
TRADERS	TEL	
TROLLS	39.000	39.000
TURBO TRAX	79.000	
TURNING POINTS	79.900	
UFO (BUDGET)	45.000	45.000
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89.900	89.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	69.900	69.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79.900	
UNIVERSE	79.000	
VIROCOP	69.900	69.900
VITAL LIGHT	69.900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.900	
WALKER	69.900	
WAR IN THE GULF	49.900	
WATERWORLD	TEL	
WHIZZ	69.900	
WILD CUP SOCCER	55.000	
WIZ'N'LIZ	69.900	
ZEEWOLF	69.000	
ZONE WARRIOR	79.900	

PC

JAGGED ALLIANCE	79.900
LINKS BIGHORN	57.900
LINKS RIVEIRA	53.900
LODE RUNNER WIN	72.900
MASTER OF ORION	40.900
MENZOBERRANZAN	97.000
MORTAL KOMBAT 2	65.000
NASCAR TRACK PACK	36.900
OUTPOST	81.900
PACIFIC STRIKE	97.000
PINBALL ILLUSIONS	85.900
PINBALL MANIA FOR WINDOWS	86.900
PLAYER MANAGER 2	57.900
PREMIER MANAGER 3	76.900
PREMIER MANAGER MULTI EDITION	36.900
QUARANTINE	39.000
RAILROAD TYCOON DELUXE	39.000
RISE OF THE ROBOTS VGA	78.900
RISE OF THE TRIAD	78.000
ROAD WARRIOR: QUARANTINE 2	88.900
SCRABBLE	70.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	78.900
SIM ANT	37.900
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAI KIT	46.900
SIM CITY 2000 WIN	86.900
SIM CLASSICS 2	69.900
SIMON THE SORCERER 2	85.900
SPACE FEDERATION	75.900
SPACE QUEST 4	36.900
SPACE SIMULATOR	97.000
STARLORD	105.900
STRIKER 395	69.000
SUBWARS 2050	40.900
SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO	83.900
SUPERFROG	43.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	82.900
SYSTEM SHOCK	108.900
T.F.X.	97.000
TERMINAL VELOCITY	88.000
THEME PARK	92.900
TIE FIGHTER	94.900
TIE FIGHTER DTDK DEFENDER OF EMPIRE	43.900
TRANSPORT TYCOON	76.900
UFO	43.900
ULTIMA 8	115.900
ULTIMATE BODY BLOWS	63.900
ULTIMATE DOOM	68.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	76.900
UNIVERSE	72.900
UNNECESSARY ROUGHNESS 395	83.900
WARCRAFT ORC & HUMAN	72.900
WARRIORS	78.000
WORMS	78.900
X-WING	28.900
ZEPPELIN	94.900
ZOOP	54.900
INFERNO	109.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON SONO ELENCATI TUTTI I NOSTRI TITOLI

CDROM

1944 ACROSS THE RHINE	105.900
3D LEMMINGS	98.000
3D ULTRA PINBALL	66.900
AGENT	TEL.
ABSOLUTE ZERO	92.900
A4 NETWORKS	109.000
ACES COLLECTION	89.900
ACES OF THE DEEP (SVGA)	84.900
ACES OVER EUROPE	34.900
ACTUA SOCCER	87.000
AD&AD MASTERPIECE	100.000
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	59.900
ALBION	99.900
AL UNSER ARCADE RACING (WIND.95)	79.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIENS	99.900
ALIEN ODISSEY	109.000
ALLIED GENERAL	99.900
APACHE LONGBOW	76.900
ARC OF DOOM	67.900
ARE YOU AFRAID OF DARK	109.900
ASCENDANCY	108.900
BALDIES	84.900
BASEBALL DOUBLE HEADER	76.900
BATTLE BEAST	84.900
BATTLE ISLE 3	98.900
BC RACERS	69.900
BLOWN AWAY	76.900
BRETT HULL HOCKEY 1995	84.900
BURIED IN TIME	84.900
BURN: CYCLE	84.900
CAESAR 2	113.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	76.900
CHAOS CONTROL	76.900
CHAOS ENGINE	59.900
CHESS CHALLENGE	84.900
CIVIL WAR	76.900
CLOCKWISER	59.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	84.900
COMMAND & CONQUER	109.000
CYBER JUDAS	84.900
CYBERBYKES	69.900
CRUSADER NO REMORSE	119.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	109.900
DARKER	73.900
DESCENT	76.900
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	59.000
DESTRUCTION DERBY	99.900
DOOM 2 - EXTRA LEVELS	56.900
DOOM DATA DISK D-ZONE 2	69.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900
DUNGEON MASTER 2	84.900
EF2000	113.900
11TH HOUR	99.000
F1 GRAND PRIX 2	109.000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900
FATAL RACING	99.900
FADE TO BLACK	109.000
FIFTH FLEET	109.900
FLASHBACK (VERS. CLASSIC)	49.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	100.900
FLIGHT SIMULATOR TOOLKIT	105.900
FLIGHT UNLIMITED	54.900
FORMULA 1 (BUDGET)	39.900
FOOTBALL LIMITED	108.000
FRANKENSTEIN "WIN95"	110.000
FRONTIER ELITE 2	36.000
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 95	109.900
FX FIGHTER	86.900
FX FIGHTER LIMITED EDITION	76.900
FIFA 96	107.900
GATEWAY 2: HOMEWORLD	92.900
GOBLINS III	110.900
GONE FISHING	109.000
GREAT NAVAL BATTLES 4	100.000
HARDBALL 4	95.900
HARPOON 2	94.000
HARPOON 2 DELUXE	95.900
HELL	39.000
HELLFIRE ZONE	68.000
HEXEN	87.000
HI-OCTANE	119.000
HIGH OCTANE	110.000
HIVE "WIN95"	101.000
HOLEN IN ONE	69.900
ICE AND FIRE	109.900
INDY CAR RACING (BUDGET)	27.900
INDY CAR RACING 2	84.900
IRON ASSAULT	92.900
IRON HELIX	86.900
ISHAR 3	94.000
ISHAR TRILOGY	57.900
ISLAND CASINO	72.000
JAGGED ALLIANCE	91.000
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	39.900
JURASSIC PARK (BUDGET EDITION)	39.900
KINGDOM THE FAR REACHES	109.000
KNIGHT OF XENTAR	109.000
KYRANDIA 3	110.900
LANDS OF LORE	43.900
LARRY COLLECTION 1-6	97.000
LINKS PRO 386	101.000
LINKS RIVEIRA	65.000
LIVE ACTION FOOTBALL	88.000
LOADSTAR	75.000
LOCUS	99.900
LOST EDEN	86.900
LUNICUS	41.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	109.900
MAGIC CARPET 2: THE NETHER WORLDS	108.000
MECHWARRIOR 2: THE CLANS	98.900
METAL MARINES	69.000
MICRO MACHINES 2 SPECIAL ED.	72.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	84.900
MILLENNIA	88.900
MISSION CRITICAL	94.000
MONKEY ISLAND	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MORTAL COIL	83.000
MORTAL KOMBAT 2	72.900
MORTAL KOMBAT 3	88.000
NASCAR TRACK PACK	47.900
NAVY STRIKE	88.000
NBA LIVE 95	105.000
NEED FOR SPEED	108.000
NEW ZELAND FLIGHT	63.900
NHL HOCKEY 96	111.900
NHL HOCKEY 96	95.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	76.900
NOVASTORM	95.900
OPERATION BODY COUNT	70.900
OPERATION CRUSADER	108.900
OPERATION EUROPE	109.000
OVERLORD (BUDGET)	39.900
PANIC IN THE PARK	88.000
PANZER GENERAL	88.900
PERFECT GENERAL 2 SCENARIO & MAP EDITOR	69.000
PERFECT GENERAL 2	98.900
PERFECT GOLF	84.900
PERFECT PINBALL	36.000
PGA TOUR GOLF 96	118.000
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	115.900
PICTURE PERFECT GOLF	98.900
PINBALL ILLUSIONS	85.900
PINBALL MANIA FOR WINDOWS	86.900
PINBALL WORLD	101.900
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE WIN 95	94.000
PIZZA TYCOON	97.000
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	76.900
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	66.900
POLICE QUEST SWAT	111.000
POOL CHAMPION	88.900
POWER CORRUPTION & LIES	83.900
POWER DRIVE	63.900
POWER HOUSE	84.900
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	72.900
PRIMAL RAGE	91.900
PRISONERS OF ICE	109.900
PRO PINBALL	77.900
PROTOTYPE	79.900
PSHICO PINBALL	84.900
QUANTUM GATE	110.900
RAVENLOFT 2: STONE PROPHET	84.900
RAVEN PROJECT	76.000
REBEL ASSAULT	111.900
REBEL ASSAULT II	97.900
REDSHIFT 2.0	125.000
RENEGADE	104.900
RETURN TO RINGWORLD	94.000
RETURN TO ZORK	109.900
RIDDLE OF MASTER	99.900
ROAD WARRIOR: QUARANTINE 2	88.900
RUGBY WORLD CUP 95	99.000
SCREAMBALL	57.900
SCREAMER	69.000
SEA LEGENDS	92.900
SECRET OF CASTLE	59.000
SECRET WEAPONS OF LUFTWAF (BUDGET)	49.900
SENSIBLE GOLF	88.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	76.000
SHANARRA	87.900
SHIVERS	100.000
SI ZONZ	57.900
SID MEIER CLASSIC COLLECTION	106.900
SILENT STEEL	114.900
SILVERLOAD	84.900
SIM CITY 2000	46.000
SIM CITY 2000 COLLECTION WIN95	110.000
SIM CITY ENHANCED (BUDGET)	49.900
SIM ISLE (INGLESE)	101.000
SIM TOWER	97.000
SIMON THE SORCERER II	91.900
SLIPSTREAM 5000	76.900
SMALL BLUE PLANET	84.900
SPACE ACE	115.900
SPACE PIRATES	95.900
SPACE QUEST 6	91.000
STAR RANGERS	90.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	37.900
STAR TREK JUDOMENT RITES	115.900
STAR TREK - NEXT GENERATION	115.900
STEEL PANTHERS	88.900
STONEKEEP	124.900
STRIKER 95	79.900
SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO	86.900
SU-27 FLANKER	88.900
SUPER KARTS	110.900
SYNDACATE PLUS	101.900
SYSTEM SHOCK	105.900
TEKWAR	89.900
TERMINAL VELOCITY	91.000
THE DIG	111.900
TERMINATOR RAMPAGE	139.900
THE 11TH HOUR	110.900
THE LAST DYNASTY	109.900
THE ORION CONSIRACY	76.900
THE SCOTTISH OPEN: VIRTUAL GOLF	76.900
THE SCROLLS	91.900
THEME PARK	57.900
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	95.900
THUNDERSCAPE	88.000
TILT	79.900
TOP GUN	99.000
TORNADO + DESERT STORM	39.000
TOWER WIN95	159.900
TRANSPORT TYCOON DE LUX(ITA)	94.900
TRICK OR TREAT	54.900
TROPHY BASS FISHING	83.900
UFO + MASTER OF ORION	88.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA)	84.900
ULTIMATE DOOM	68.000
ULTIMATE FOOTBALL 1995	76.900
ULTIMATE SEVEN	76.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	81.000
UNDER A KILLING MOON	123.000
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	82.900
US NAVY FIGHTER - DATA DISK	79.000
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION	112.900
USS TICONDEROGA WIN 95	99.900
VIRTUA CHESS	101.000
VIRTUAL KARTS	90.000
VIRTUAL POOL	76.900
VOODOO LOUNGE	72.000
VORTEX: QUANTUM GATE 2	89.900
VOYEUR	83.900
WARCRAFT 2	94.900
WARHAMMER SHADOW OF THE HORNED	105.000
WARRIORS	88.000
WEREWOLF VS COMANCHE	78.000
WING COMMANDER	36.900
WING COMMANDER 3	139.000
WING NUTS	63.900
WINTER OLYMPICS	92.900
WIPE OUT	98.000
WITCHAVEN	86.900
WOODRUF	86.900
WORMS	84.900
WORLD SOCCER	79.900
X-WING ENHANCED	49.900
X-WING COLLECTORS	105.900
ZEPHIR	98.900
ZOMBIE DINOS	80.000
ZOOP	54.900
ZORRO	75.900

SCREAMER 69.900 | **FLIGHT UNLIMITED 74.900**

SEGA SATURN

ASTAL - USA	132.900
BUGS - USA	132.900
CLOCKWORK KNIGHT - USA	132.900
CYBER SPEEDWAY - USA	169.900
DAYTONA - USA	169.900
MINNESOTA FATS - USA	132.900
NHL ALL STAR HOCKEY - USA	132.900
OFF WORLD EXTREME - USA	132.900
PANZER DRAGOON - USA	132.900
PEBBLE BEACH GOLF - USA	132.900
ROBOTICA - USA	132.900
ROMANCE 3 KINGDOM - USA	132.900
SHANGAI TRIPLE THREAT - USA	132.900
SHINOBI LEGIONS - USA	132.900
SIM CITY 2000 - USA	132.900
STREETFIGHTER MOVIE - USA	132.900
VIRTUAL HYDLIDE - USA	132.900
WORLD WIDE SOCCER - USA	132.900
BUGS - EURO	132.900
DAYTONA - EURO	169.900
DIGITAL PINBALL - EURO	132.900
INTERNATIONAL VICTORY GOAL - EURO	132.900
PANZER DRAGOON - EURO	132.900
PEBBLE BEACH GOLF - EURO	132.900
VIRTUAL HIDLIDE - EURO	132.900
VIRTUAL RACING	132.900

SONY PSX

AIR COMBAT - USA	118.900
BATTLE ARENA TOSHINDEN - USA	132.900
DEMOLISHEN DERBY	145.900
ESPIN EXTREME - USA	104.900
FIFA SOCCER 96	130.900
KILEAK - USA	104.900
MORTAL KOMBAT 3 - USA	155.900
NBA JAM TOURNEMENT ED. - USA	126.900
OFF WORLD EXTREME - USA	132.900
POWER SERVE TENNIS - USA	132.900
RAIDEN PROJECT - USA	101.900
RAYMAN - USA	126.900
RIDGE RACER - USA	101.900
STREETFIGHTHER MOVIE - USA	123.900
TOSHINDEN - USA	132.900
TOTAL ECLIPSE TURBO - USA	97.900
WIPEOUT - USA	134.900
XCOM ENEMY UNKNOWN - USA	134.900
NBA JAM TOURNEMENT ED. - EURO	134.900
STREETFIGHTHER MOVIE - EURO	123.900
TOTAL ECLIPSE TURBO - EURO	97.900

SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome _____

via _____ n. _____

c.a.p. _____ città _____ prov. _____

tel. _____ P.IVA/Cod.Fisc. _____

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE	☐ ***L. 9.000***
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE	☐ ***L. 18.000***
SPESE DI SPEDIZIONE CORRIERE	☐ ***L. 18.000***

titolo programma	sistema

☐ ***PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO***

☐ ***ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE***

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

QUANDO ESSERE NORMALI SIGNIFICA ESSERE DIVERSI, E' ORA DI GIOCARE A NORMALITY...

Cos'hanno in comune Under A Killing Moon e Doom con questo titolo? Scopriamolo insieme...

La Gremlin è una delle software house più interessanti del momento: dopo Slipstream 5000 e un successo mancato quale Fatal Racing, la casa inglese ha pescato il jolly natalizio con Actua Soccer che, almeno a detta di tutte le riviste inglesi, ha battuto il suo più accreditato concorrente della Electronic Arts. Come se ciò non bastasse, è in arrivo un altro titolo della serie Actua Sports Series, Actua Golf ma, soprattutto, sta per giungere sui nostri schermi Normality, prima avventura in soggettiva di questa eclettica società che allieta le nostre ore di tempo libero sin dagli anni di Lotus Turbo Challenge [senza scordarsi dell'epica produzione a 8-bit capitanata da Monty Mole. NdMax]. Fino a qualche giorno fa, di questa produzione si sapeva ben poco, se non quelle scarse informazioni che gli adetti ai lavori (tra quali c'ero anch'io) erano riusciti a raccogliere all'ultimo ECTS londinese. Mi ricordo che quando uscimmo dallo stand della Gremlin, tra me e Max si accese una breve discussione circa l'effettiva originalità di questo titolo, particolarmente innovativo per lui, abilmente classico per me. Entrambi decidemmo comunque che era il programma di gran lunga più promettente che ci avesse mostrato Sarah Osborne. Ma in breve, di cosa si tratta?

Ebbene, la trama è presto detta: in un futuro più o meno lontano, a Neutropolis esiste un concetto particolarmente deviato di normalità. Da quanto i due sindaci gemelli furono assassinati 30 anni fa, una spessa coltre di smog scese come una cappa su questa landa, portando con sé degli effetti piuttosto bizzarri. La popolazione si uniformò e i loro ideali si appiattirono in favore di una sola ideologia, di un unico modello di vita. Qualsiasi cosa fosse anche lontanamente divertente venne repressa dai Norm Troopers, le guardie che strinsero la città nel loro pugno grigio. Niente di interessante accadde quindi per decenni, almeno fino al vostro arrivo.

Vestiti con abiti colorati in un luogo dove l'unica tonalità concessa sta a metà tra il bianco e il nero, impersonate Kent, un giovane alternativo che molti definiscono un sognatore. Ma voi, in cuor vostro, sapete di essere il SOLO sognatore. Ed è forse animati da questo triste pensiero che ve ne scendete di notte per strada a fare una passeggiata. Forse la visione di un futuro radioso vi risolleva il morale, forse invece, molto più semplicemente, vi distraete. Fatto sta che mentre camminate iniziate a fischiettare allegramente ed è proprio per questo grave reato che siete arrestati dalle guardie cittadine e sbattuti in carcere per una settimana. Ma quando siete in cella, una mano misteriosa vi spinge un foglio sotto la porta, un messaggio sul quale c'è scritto che non siete soli e che al di fuori della vostra cella, nel mondo di Neutropolis, c'è qualcuno che forse può aiutarvi.

Ehi, non ve l'hanno detto che in Normality a frugare sotto i cuscini si rischia di spezzare in due i divani?

Siamo nei bagni dell'appartamento nel quale il nostro Kent è detenuto: all'interno della vasca, se ci fate caso, c'è un oggetto che va raccolto...

Cambio di scena: vi trovate di colpo nel vostro appartamento con una guardia che, dal di fuori della porta, si accerta ogni pochi secondi non solo che voi non scappiate ma che, al contrario, vi stiate sorbendo la vostra razione quotidiana di televisione, per diventare una persona normale come tutte le altre. È proprio in questo preciso momento che inizia la vostra avventura, per la precisione un'avventura in soggettiva che presenta un'interfaccia piuttosto originale. Se col tasto sinistro del mouse potete selezionare l'inventario, con quello destro vi viene data la possibilità di attivare un pupazzetto, realizzato grottescamente a vostra immagine e somiglianza, col quale raccogliere, usare, aprire e osservare qualsisi cosa vogliate. Quello che caratterizza maggiormente l'intera produzione è una costante nota di umorismo che pervade qualsiasi vostra azione, quasi a voler fare da contraltare alla tristezza ispirata da tutto quello che sta al di fuori della vostra finestra. E in effetti basta dare una semplice occhiata al protagonista di questo gioco per farsene un'idea: dreadlock, pizzetto, occhiali da sole, pantaloncini e stivaloni di gomma sono solamente delle note estetiche cui fa da eco il gergo di Kent, a dir poco anticonvenzionale.

Ecco il soggiorno dell'appartamento nel quale dovrete risiedere forzatamente per una settimana: magari mi sbaglio, ma ho la sensazione che quella griglia nel pavimento riservi qualche sorpresa...

Ehm... I Norm Troopers vi stanno illuminando coi fari della loro macchina: la vostra libertà è destinata a durare ancora poco...

Ebbravi: siete appena entrati nella vasca e avete tolto lo Sharkpoon dal buco. Peccato che da quest'ultimo fuoriuscirà un gas verdastro che vi farà vomitare sul tappeto (ops!).

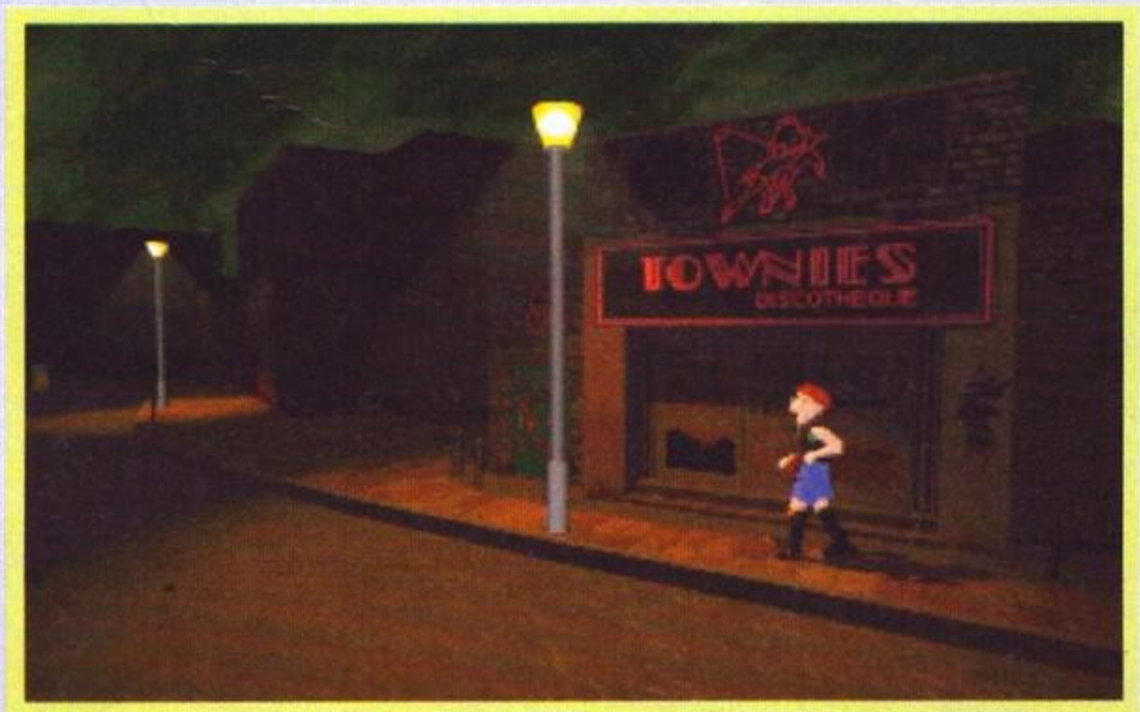
Access ha lasciato spazio a una rappresentazione della realtà più fumettosa e caricaturale. I risultati sono comunque eccellenti visto che, sul mio DX4 100MHz, il demo che mi è stato spedito (e cui voi potete giocare se avete comprato la versione di TGM col CD-ROM) gira piuttosto fluidamente.
Se poi si vuole passare alle caratteristiche tecniche vere e proprie, credo farà piacere un po' a tutti scoprire che per le animazioni renderizzate del protagonista, osservabili durante gli intermezzi, è stata utilizzata la tecnica di Motion Capture già impiegata con successo in Actua Soccer. Di queste sequenze in Full Motion Video, nell'intero arco di gioco ve ne sono addirittura più di 100, visualizzabili sia in alta che in bassa risoluzione. Se vi state interrogando poi su quella che può essere la longevità, senza volermi sbilanciare eccessivamente direi che è più che buona: risolvere gli enigmi della prima sezione è molto più impegnativo che non superare i primi 10 minuti di The Dig (giusto per fare un esempio) e le locazioni da visitare, a detta della press-release, sono più di 120.
Inutile dire come a questo punto si sia un po' tutti impazienti di mettere le mani sulla versione definitiva di Normality, la cui uscita è prevista a cavallo tra febbraio e marzo.
Sia a voi che a noi, non resta allora altro che attendere qualche mese e vedere se le premesse alla base di questa avventura daranno i frutti sperati.

Stefano Silvestri

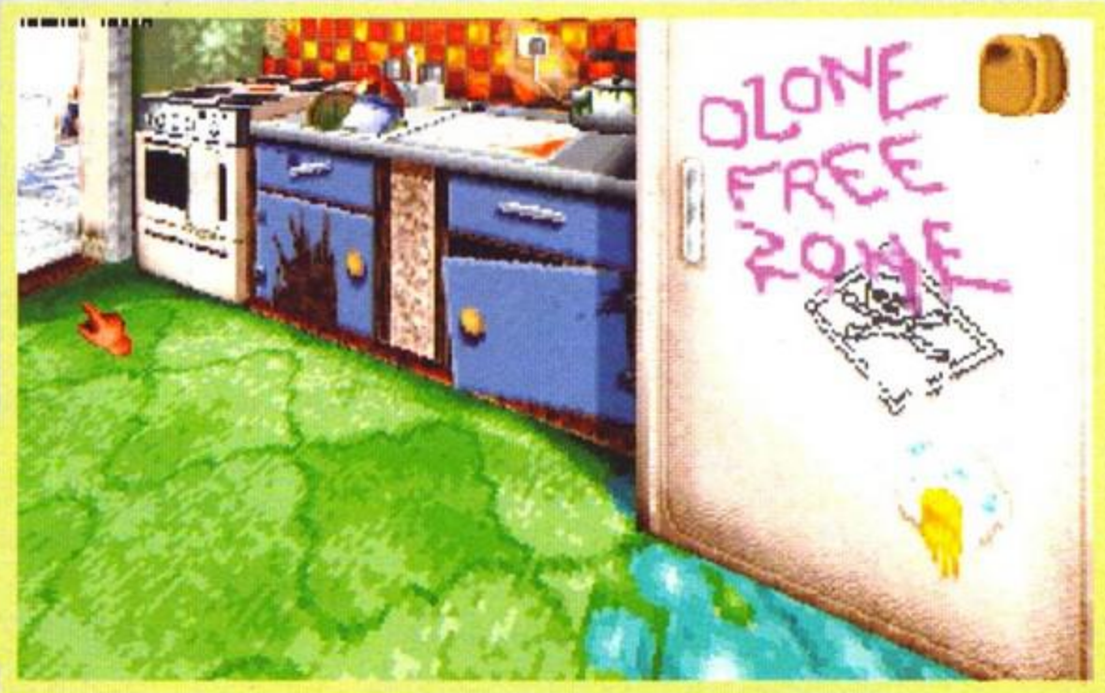
Su queste basi, come accennato poco sopra, si innesta un'avventura tridimensionale punta-e-clicca molto originale: la qualità grafica di un prodotto quale Under A Killing Moon aveva costituito al tempo stesso la croce e la delizia di molti giocatori, comportando infatti delle richieste hardware decisamente esose (per l'epoca, s'intende). Siccome invece gli engine che muovono i vari cloni di Doom si sono sempre dimostrati molto più parsimoniosi, ecco sorgere alla Gremlin l'idea grandiosa alla base di Normality: prendere un motore grafico alla id Software, in questo caso di nome True 3D e utilizzarlo per un'avventura anziché per un arcade. Anche la filosofia che sta alla base delle scelte estetiche di questo titolo è ben diversa da quella di UAKM, visto che il realismo esasperato del capolavoro della

E o non è l'interfaccia più originale di questi ultimi tempi? Cliccate sulle varie parti del pupazzetto e avrete la possibilità di compiere azioni quali raccogliere, osservare, aprire e usare!

Com'è facile intuire, già nella prima locazione è possibile raccogliere numerosi oggetti: quello che vedete è il particolare inventario di Normality...



A Neutropolis era una sera tranquilla (anche fin troppo, a prima vista) quando, fischiettando allegramente, stavate andando incontro al vostro destino...



La cucina è una zona interessante, almeno stando agli oggetti che potete raccogliere nel frigo e nel ripostiglio alla vostra destra...

Nei SOFT® center

SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

ABRUZZO E MOLISE: Videocomp - Via Trieste 18/20 - AVEZZANO (AQ) ◆ Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ◆ Ferri Elettroforniture - Via Tiburtina Valeria 57 - PESCARA.
CALABRIA: Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS). ◆ Southware Computer - Via Bixio 32/A - REGGIO CALABRIA.
CAMPANIA: Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ◆ New Media - Via De Gasperi 42 - CASERTA ◆ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ◆ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ◆ Elettronics System sas - Via De Gasperi 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) ◆ Informatica Esse - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ◆ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ◆ M.F.C. Quaglia - Via Calata San Marco 11 - NAPOLI ◆ Migliardini Umberto - Via S.Anna dei Lombardi 35 - Largo Monteoliveto 7 - NAPOLI ◆ IDC - Via Cilea 112 - NAPOLI ◆ Martina Vico Ferrovia 17/18 - NAPOLI ◆ NE.MI. - Via Sepone 4 - PONTICELLI (NA) ◆ Seganintendomania - Via Crispi 18 - NAPOLI ◆ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ◆ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.
EMILIA ROMAGNA: Brain Pump - Via Timavo 7/b - BOLOGNA ◆ Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ◆ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ◆ E.C.S. - Via Casarini 3/C - BOLOGNA ◆ Grande Emporio Sterlino - Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S.Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ◆ Business Point - Via C. Mayer 85 - FERRARA ◆ CEMM - Via Ravenna 145/153 - FERRARA ◆ Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ◆ Zuccherelli Benvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ◆ Computermania - Via C.Battisti 167 - Cesena (FO) ◆ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLI' ◆ Neri Punto Games - Piazzale Vittoria 13 - Forlì ◆ Microinformatica - Via Tien An Men 15 - SASSUOLO (MO) ◆ Orsa Maggiore - Centro Comm. I Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ◆ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ◆ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ◆ 2L Computer - Stradone Farnese 2/V-PIACENZA ◆ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ◆ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ◆ Computer Line - Via S.Rocco 10/C - Via J.F.Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA
FRIULI VENEZIA GIULIA: SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ◆ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ◆ Idreno Mattiussi - Via Liciniana 58 - MARTIGNACCO (UD) ◆ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.
LIGURIA: ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ◆ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - Rivarolo (GE) ◆ Gamemania - Via Piacenza 294/295r - GENOVA ◆ Games Point - Via Entella 172 - CHIAVARI (GE). ◆ Il Balilla - Via F.Aprile 112/R - GENOVA ◆ Paglialunga - Vico Liceti 6 -RAPALLO (GE) ◆ Scabini Giocattoli - Via C.Reta 7/R - BOLZANETO (GE) ◆ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ◆ Office & Games - Piazza Bianchi 9 -IMPERIA ◆ CD Hardware - Piazza Matteotti 14/16 - LA SPEZIA ◆ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ◆ Celesia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV)
LAZIO: Bit Shop - Via A. Serra 26/a - ROMA ◆ Centro diffusione Grandi Marche Via Valbondione109/7- ROMA ◆ Computel - Via E. Rolli 33 - ROMA ◆ Campa Adolfo - Via Prenestina 426 - ROMA ◆ D & D Computers - Via L. Valerio 22 - ROMA ◆ Game Point - Via Del Clementino 95 - ROMA ◆ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ◆ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ◆ Electronic's 69 - c/o Centro Commerciale La Romanina - Via Ferri - ROMA ◆ Garzoli Luciano - Via Val di Sangro 25 - ROMA ◆ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ◆ Giocofollia - Via Parma 5 - ROMA ◆ La Chioccia - Viale Marconi 277 - ROMA ◆ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ◆ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ◆New Plotter Center - Via Tuscolana 695 - ROMA ◆ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S.Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ◆ Pergioco - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ◆ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA ◆ Tecnograph Informatica - Via dell'Imbrecciano 70/B - ROMA.
LOMBARDIA: Consult and Trade - V.le Oriano 18 - TREVIGLIO (BG) ◆ Cordani - Via Moroni 312 - BERGAMO ◆ Megabyte 2 - Via Scuri 4 -BERGAMO ◆ Plug & Play - Via S.Caterina 94 - BERGAMO ◆ Tintori Enrico - Via Broseta 1 - BERGAMO ◆ Aurea - Via Rose di Sotto-93 - BRESCIA ◆ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ◆ Master - Via Corsica 205 -BRESCIA ◆ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ◆ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ◆ Pierrot Lunaire - Via Cremona 150 - BRESCIA ◆ TC Store - Via V.Emanuele - BRESCIA ◆ Il Computer - Via Indipendenza 88/90 - COMO ◆ Videolsland - Via Morazzone 15 - COMO ◆Eltongros - Via Leonardo da Vinci 54 - 22062 Barzanò (CO) ◆ Mondo Computer - c/o Centro Comm. CR 2 - GODESCO PIEVE DELMONA (CR) ◆ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ◆ Computer - Via Trieste 71 - MANTOVA ◆ Megabyte 4 - Via Calvi 95 -MANTOVA ◆A.C.T.E. - Via Diaz 9 - VIMERCATE (MI) ◆ Arca - Via Trieste 13 - GORGONZOLA (MI) ◆ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) Atlantide - Via Rossini 43 - SEREGNO (MI) ◆ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ◆ Art of Nessie - Via Grandi 17 - CESANO BOSCONE (MI) ◆ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ◆ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ◆ Bidiemme - Via Nuova Valassina 125 - LISSONE (MI) ◆ Consolles Department - Via Lorenteggio 22/24 - MILANO ◆ Demo Giocattoli - Largo S.Crispino 3 - PARABIAGO (MI) ◆ Elettrodata - Via Capponi 5 -MILANO ◆ Fruit Shop - Via Martiri della Libertà 27 - MELZO (MI) ◆ Grazzini - Via M.Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 -MILANO ◆ Homic Shop - Piazza De Angeli 3 - MILANO ◆ Infoteca - Via Saronnese 16 - LEGNANO (MI) ◆ Joystick Fun - Via Bruzzesi 7 -MILANO ◆ King Games Piazza Unità D'Italia 3/e - VIMERCATE (MI) ◆ Lu Men - Via S. Monica 3 - MILANO ◆Marcucci - Via F.lli Bronzetti 37 -MILANO ◆ New Game - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ◆Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ◆ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ◆ PC Due - Via Borgazzi 30/e - MONZA (MI) ◆ Pergioco - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ◆ Printex - Corso Buenos Ayres 53 - MILANO ◆ Proxima - c/o Città Mercato - VIMODRONE (MI) ◆ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ◆ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ◆ Terza Generazione - Via L. Da Vinci 157 - ◆REZZANO SUL NAVIGLIO (MI) ◆ Tutto Software - Via V.Monti - MELEGNANO (MI) ◆ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ◆ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ◆ Virtudo - Via Fiamma 6 - MILANO ◆ Assitec - Via Trieste 97a/b - PAVIA ◆La Casa del gioco - Via Breventano 8 - PAVIA ◆ La Voce della Luna - Corso Mazzini 1b - PAVIA ◆ S.F. Informatica - Corso Cairoli 57 - PAVIA ◆ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ◆ Magic Screen - Via Mazzini 44/a - SONDRIO ◆ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ◆ Elledue - Via Sanvito Silvestro 55 - Via Giusti 16 - VARESE ◆ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carrobbio 13 - VARESE ◆ Giochigarden - Corso Sempione 33 - GALLARATE (VA) ◆ Iper Montebello - V.le Belforte 315 - VARESE ◆ Master Pix - Via Zappellini 4 - BUSTO ARSIZIO (VA) ◆ Serdata - c/o Magazzini Bossi - Via Clerici 126 - GERENZANO (VA)
MARCHE: CD Office - Via Martiri Della Resistenza 66 - ANCONA ◆ Giocatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ◆ Pellegrini - Zona Baraccola - ANCONA ◆ EcoAdriatica - Via Valtiberina 91 - PORTO D'ASCOLI (AP) ◆ Triozon Informatica - Via N.Buozzi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ◆ Zerouno Computer - Via Ulpiani 2 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ◆ Berdini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ◆ Tarlazzi - Via F.lli Kennedy 7/9 - SFORZACOSTA (MC).t Media Shop - Via Lanza 42 - PESARO ◆ Personal Computer - Via Ponchielli 2 - PESARO.
PIEMONTE: Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ◆ Alex Computer - C.Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - TORINO ◆ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) (EUREX - Cso Indipendenza 5 -Rivarolo Canavese (TO) ◆ EVOLUZIONE COMPUTERS &GAMES-Cso Francia 11 -TORINO ◆ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ◆ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ◆ Queen Computer Shop - Corso Dante 2 - TORINO ◆ Elettronica sas- Corso Fiume 33 - VERCELLI ◆ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).
PUGLIA: CD Bari - Via Capruzzi 128 - BARI ◆ Computer Shop - Via Galli 17 - BARLETTA (BA) ◆ Di Matteo Elettronica - Via Pisacane 11 - BARLETTA ◆ Williams Computer Center - Viale Unità d'Italia 79 - BARI ◆ Help Italia - Corso del Mezzogiorno km 1 - FOGGIA
SARDEGNA: Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ◆ Video Games - Via dei Mille 17 - SASSARI.
SICILIA: Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ◆ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 -CATANIA ◆ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ◆ Electromarket Livorsi - Via Messina Marine 533/b PALERMO ◆ ITI - Via S.Corleo 6 - PALERMO ◆ Masucci - Via Dell'Orsa Minore 298 - PALERMO ◆ Randazzo - Via Ruggero Settimo 55 - PALERMO ◆ Home Computer - Via delle Alpi 50 c/d/e -PALERMO ◆ Computertime - Via Garibaldi 116/A - FLORIDIA (SR) ◆ G.G.M. SERVICE - Via Epicarno 19 - SIRACUSA.◆ Computer Software design - Via Kennedy 39 - CALTANISETTA ◆ Home Computer - Via Galvani 29 - RAGUSA .
TOSCANA: Easy Soft Via Carlo del Prete 27 -FIRENZE ◆ Alberti Nuova - Via de Pucci - FIRENZE ◆ Bellanti - Largo Palestrina 13 - SCANDICCI (FI) ◆ Cherici - Via F.Baracca 2 - FIRENZE ◆ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ◆ Hobbytronics - Via Corridoni 15/a - FIRENZE ◆ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ◆ So.ge.ne. - Via Dei Cimatori 17/r - FIRENZE ◆ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ◆ Eta Beta - Via S.Francesco 30 - LIVORNO; Piazza Costituzione 68/69 - PIOMBINO (LI) ◆ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ◆ In.ca.ba - Via Provinciale 241/b - CAMAIORE (LU) ◆ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) ◆ Floating Point - Galleria L.da Vinci 32 - MASSA CARRARA ◆ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ◆ Bianchi Elettronica Vle Marconi 107 Poggibonsi (SI) ◆ Tecninovas Computer - P.zza Guerrazzi 19/21 - PISA ◆ Regalo Shopping - Corso Roma 62 - MONTECATINI TERME (PT) ◆ Elettromercato - Via Toscana 6 - MONTERIGGIONI (SI).
TRENTINO ALTO ADIGE: Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ◆ Electronia - Via Portici 1 - BOLZANO ◆ Kontschieder Stefan - Via Portici 313 - MERANO ◆ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ◆ Eldom - Via Brennero 394 - TRENTO ◆ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLO (TN).
VALLE D'AOSTA: BRUNO TEX 2 - Località America 135/139 - QUART (AO) ◆ IL MULTIMEDIALE -Via Aubert 31 - AOSTA
VENETO: Adriatica Casa - Via Medaglie D'Oro 59 - BELLUNO ◆ Bit Shop Computer - Via D.Manin 43 - PADOVA ◆ Compumania - Via C.Leoni 32 - PADOVA ◆ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ◆ OTC Computers- Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ◆ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ◆ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 -PADOVA ◆ Adriatica Casa - Via Luzzati 108 - TREVISO ◆ Adriatica Casa - Via Verdi 48 - ODERZO (TV) ◆ CD Rom Shop - Centro Comm. Tiziano - OLMI (TV) ◆ Computer shop -Centro comm. I Giardini del Sole - Castelfranco (TV) ◆ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ◆ Adria Model - Via Pratiguori 29 - PORTOGRUARO (VE) ◆ Giocattoli Francesca - Via Carducci 1/b - MESTRE (VE) ◆ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ◆ R.Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ◆ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ◆ Sartorello - Via Venezia 8 -PORTOGRUARO (VE) ◆ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE)) ◆ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ◆ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ◆ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ◆ Adriatica Casa - Via Olmo 45 - ALTAVILLA VICENTINA (VI) ◆ Aster Market - Via Marinoni 5 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ◆ CSS Computer Supports Shop - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ◆ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ◆ Console shop-Gall. S. Lorenzo11/13- VICENZA ◆ Megabyte 5 Contrà Mure Porta Nova 26/28 - VICENZA ◆ OTC Computers - Via Garibaldi 16 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ◆ C+S - Via Pascoli 40/d - AFFI (VR) ◆ Tecnocity - Via Valposina 55 - THIENE (VI).

DELPI

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111

UN MUSEO INSOLITO DOVE PASSARE UNA NOTTE...

SHIVERS

DELPI

Marcia Bales e Roberta Williams hanno intrecciato una nuova, angosciante avventura, dove solo il tuo coraggio ti potrà salvare. Raccogli la sfida e trascorri una notte nel misterioso museo invaso da spiriti maligni sprigionati da antichi vasi. Dovrai guadagnare l'uscita prima dello scadere della notte, ma stai attento... gli spiriti ti stanno cercando.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486 DX/33 O SUPERIORE, WIN 3.1 CON 4 Mb RAM, WIN '95 CON 8 Mb RAM, MS DOS 5.0 O SUPERIORE, SCHEDA GRAFICA SVGA MOUSE, SCHEDE SONORE COMPATIBILI WIN, CD.Rom 2X

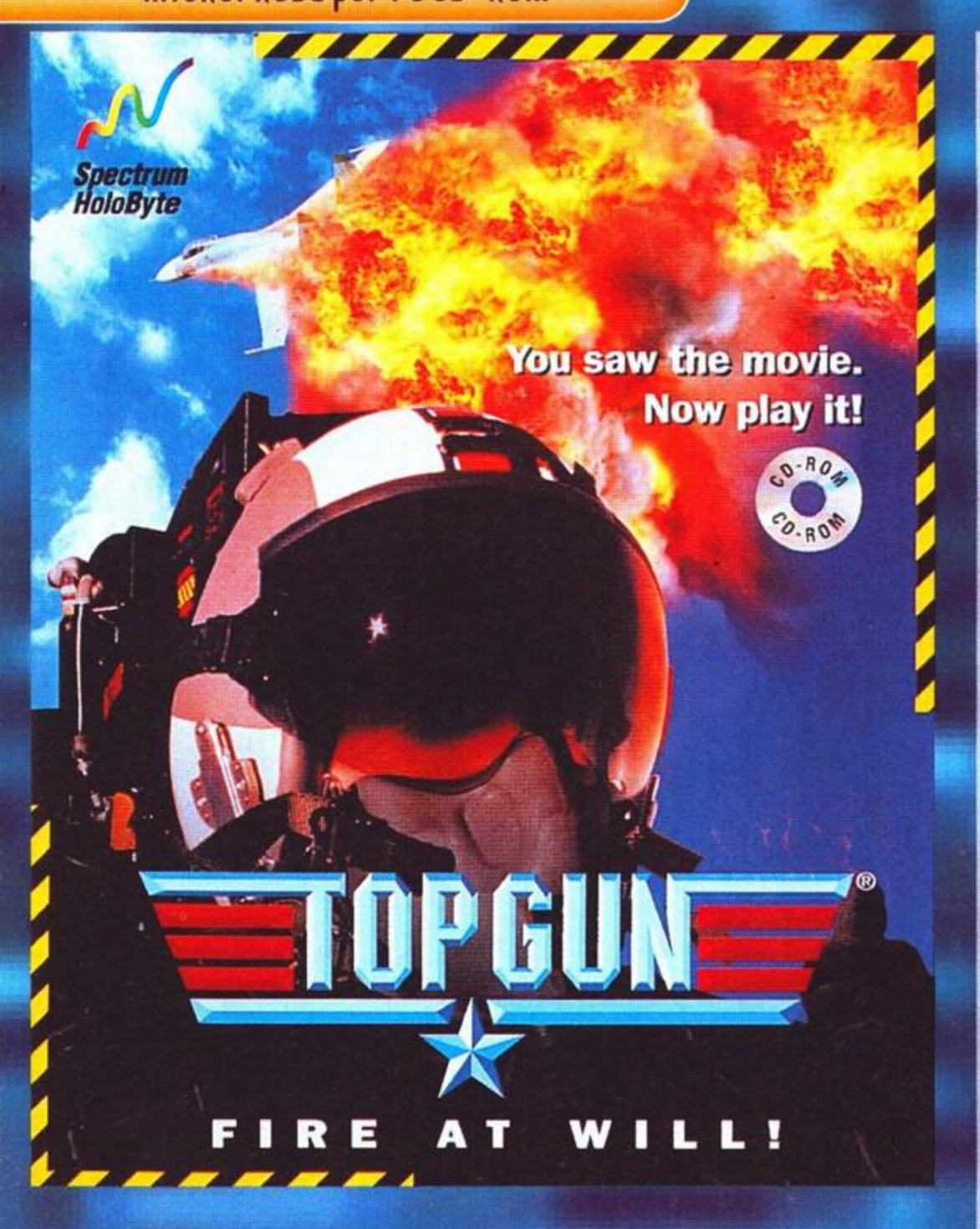
£ 129.900

SIERRA

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER



Non è cambiato proprio niente: i computer, i videogames, i redattori e il solito, canonico, snervante, irritante e matematicamente inevitabile ritardo nell'arrivo del gioco di copertina (che è sempre l'ultimo prodotto da valutare prima della chiusura della rivista).

Pensavo che con Strike Commander avessimo raggiunto il record totale nel ritardo di chiusura del numero. Dovete infatti sapere che ogni mese non c'è verso che i giochi arrivino puntuali: c'è sempre qualcosa che viene disperso... Questa volta è toccato (come spesso accade) al titolo di copertina. Non solo la data di arrivo era già abbondantemente da suicidio, ma per di più il santo protettore delle riviste concorrenti ha fatto sì che il pacco super urgente andasse perso in quel di Bruxelles (sabotaggio!?!?). Ora, cavolini a parte, è innegabile il giramento orbitale degli sacri zebedei da parte del redattore destinato a curare l'importantissima recensione. Quel redattore sono io e il mio nome è BDM, James BDM. Il gioco è TOP GUN: Fire at Will e la recensione che state leggendo (per coloro che non l'avessero ancora capito) è proprio quella che potrà far sì che il povero MAX torni a dormire sonni tranquilli, essendo ormai ridotto allo stato di uno zombie vagante dopo una settimana vissuta mano nella mano con la sua compagna di vita: Insonnia! Ma nessun tema, il BDM è "on air" e sta per cominciare a parlarvi del tie-in che ha richiesto in assoluto il maggior tempo di realizzazione. In effetti TOP GUN è un film un po' vecchiotto: si parla di circa sette o otto anni fa... Anzi quasi dieci!

Sappiamo tutti come in passato la Microprose sia sempre stata affezionata ai simulatori di volo (non per niente il suo fondatore era Wild Bill Stealey o come diavolo si scrive...): chi non si ricorda ad esempio di F-19 Stealth Fighter, F15 Strike Eagle 1, 2, 3, B17 Flying Fortress e F117a Stealth Fighter 2.0, tanto per citare qualche titolo? Facendo due rapidi conti e dando un'occhiata al mio database storico neuronale, un particolare balza prepotentemente

Giù verso il Grand Canyon: sembra facile, ma in queste situazioni l'F-14 è maneggevole quanto un elefante ubriaco!

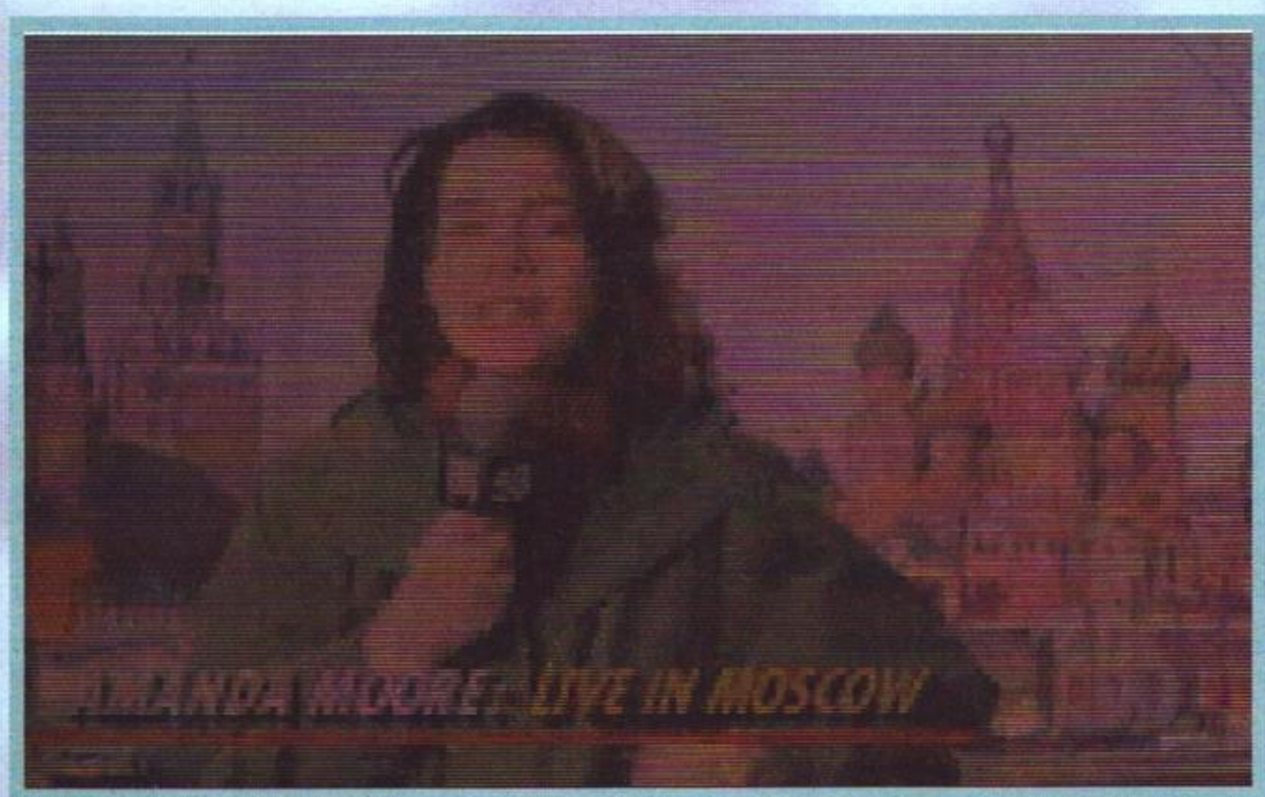
Tutti insieme ad ascoltare il Pippo Baudo della situazione...

all'occhio: di simulatori che permettano di pilotare quel mattone volante di F-14 ce ne sono veramente pochi e l'unico che mi pare di ricordare è F-14 Fleet Defender (anch'esso di mamma Microprose). Strano quindi che qualcuno si sia deciso a far uscire un prodotto del genere proprio ora che EF2000 imperversa e Falcon 4.0 sta per essere lanciato sul mercato. Mah, misteri delle software house. Ad ogni modo, partiamo dall'inizio: anni e anni or sono, uscì un film che narrava le gesta di un fighettino che entro breve sarebbe diventato un discreto attore (niente a che vedere comunque con la verve interpretativa di Tracy Lords): il suo nome era Tom Cruise (anche se il vero nome è Tommaso Crociera ed è proveniente da una famiglia di origini italiane emigrata all'estero alla ricerca di fortuna...). Orbene, il gioco ci ha messo un po' di tempo a uscire, probabilmente sommerso da tutte le ultime produzioni cinematografiche, ma TOP GUN meritava giustizia! Un bel giorno qualcuno alla Microprose vinse una lotteria e, da buon dipendente, donò tutti i soldi alla sua software house, che così avrebbe potuto acquisire i diritti del povero film ingiustamente bistrattato dall'industria

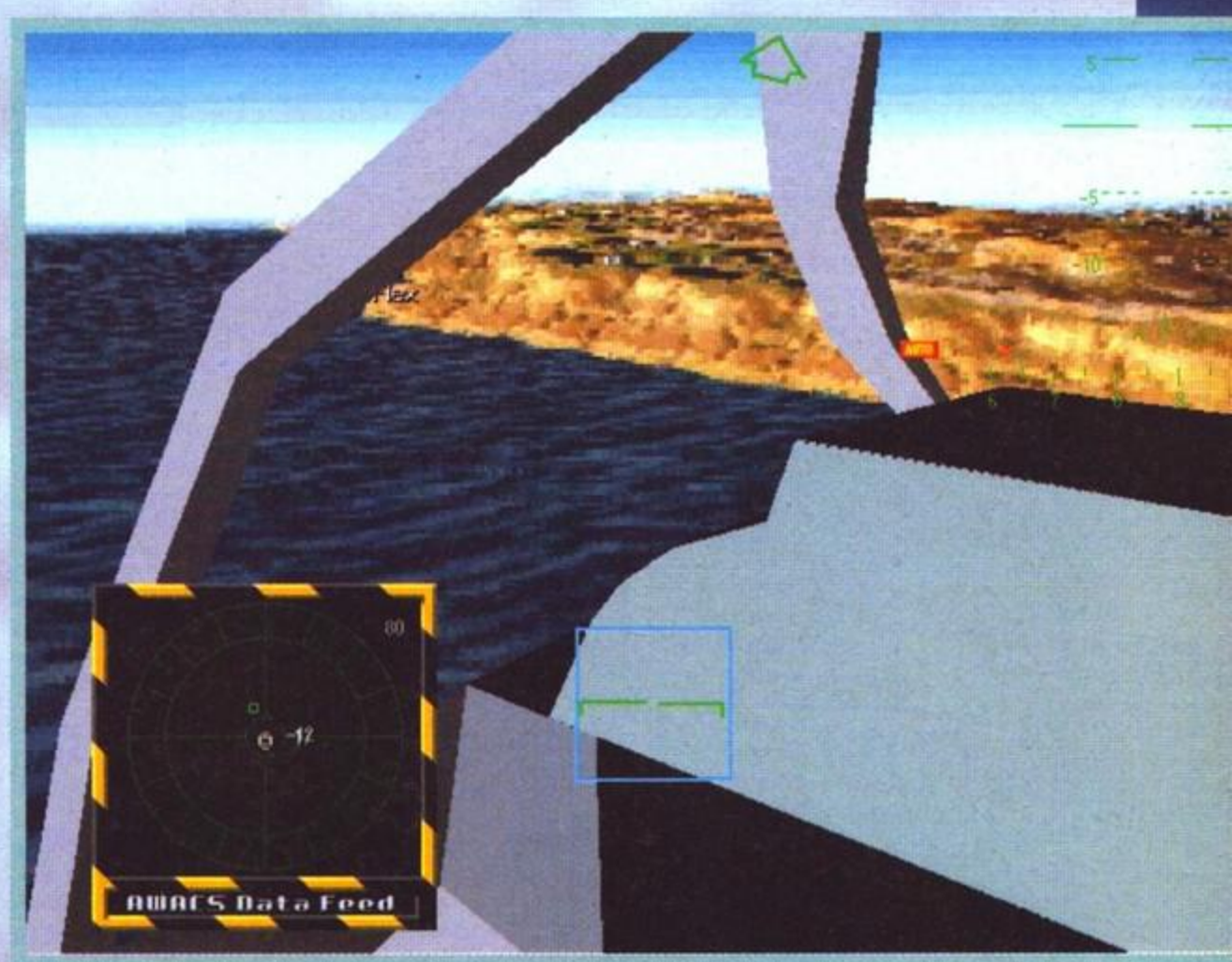
Ed eccoci nel cuore del già citato canyon: notate sul radar in basso a sinistra quanto l'ambiente sia piuttosto affollato.

In esclusiva, una schermata del Briefing di missione

videoludica. Ed ecco cominciare la trafila: i diritti vengono comprati ma purtroppo il signor Crociera non vuole saperne di apparire nella trasposizione videoludica (scherzi a parte, non so se effettivamente le cose siano andate per questo verso. Questa è solo una rivisitazione nel più classico "TGM style brought to you by BDM". Ok la smetto...). Pazienza, i diritti erano ormai in possesso della casa d'oltremanica e a qualcosa dovevano pur servire: cominciarono allora le riprese dei filmati e, in particolare, quelle inerenti l'inizio del film coi famosissimi Mig-28 (che, per la cronaca, sono aerei del tutto inesistenti in quanto tutti i Mig possiedono il numero di modello dispari. Quelli della pellicola cinematografica altro non erano che degli F-5 Eagle elaborati).
Nella licenza acquistata dalla Microprose erano anche comprese le colonne sonore originali... Evvai di conseguente rimasterizzazione, gira qualche nuova scena, cambia qualcosa là, aggiungine un'altra qua, implementa un modello di volo discretamente verosimile, non dimenticarti dei nemici (tutti rigorosamente ricoperti di texture), crea un po' di teatri di battaglia ed ecco bello e che fatto il tie-in ideale.
E ora, dopo una pagina piena di cavolate assolutamente inutili ai fini della recensione ma decisamente fondamentali per "calare il lettore nell'atmosfera gioiosa e gaia che pervade la redazione in chiusura di numero" (tutti felici e contenti e MA che sta bestemmiando in aramaico perché continuano a segarlo a DUKE NUKEM 3D), possiamo cominciare a volare, letteralmente.

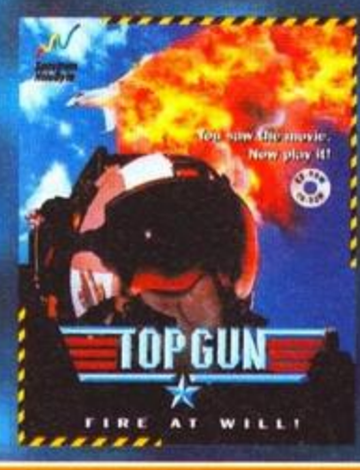


Ah ah, e ti pareva che non sarebbe successo qualcosa a Mosca...



Ecco il "panning" in piena azione. Notate il cockpit in vera plastica dura!

Nel blu, dipinto di blu, notate che belle texture sono state applicate sul nostro F-14!



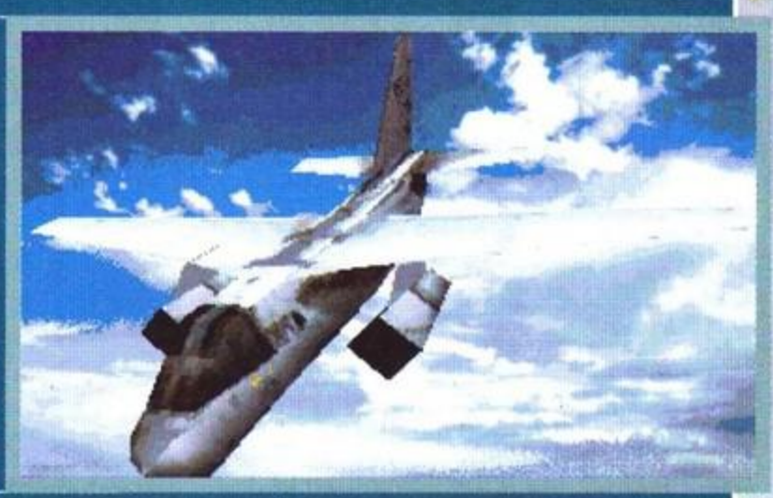
Dopo aver provato tutti e tre i PC della sala computer senza esito positivo (trad: il gioco non ne voleva sapere di partire neanche a pagarlo...), siamo riusciti finalmente, sacrificando la pausa pranzo, a far girare i due CD del gioco sul Pentium utilizzato per PC-ROM Interactive. Dopo aver selezionato il tipo d'installazione (la minima occupa 22 Megabyte, la media 48 e la massima nientepopodimenoché 145!), il gioco ci viene introdotto dalla sequenza iniziale che riporta fedelmente la colonna sonora, le scene e le inquadrature (escluse quelle nelle quali è presente Tommaso Crociera) dello stesso film. Dopo circa quattro minuti buoni ci troviamo finalmente dinanzi al menù principale, che ci permetterà di scegliere la

VOLARE È COME ANDARE IN BICICLETTA

F-5 TIGER II
Questo microscopico (si fa per dire) insettino metallico, fastidioso come una zanzara, è praticamente l'antitesi dell'F-14, tanto che dovrete affrontarlo più volte durante l'addestramento per diventare Top Gun. In pratica, per i cadetti l'F-5 non è nient'altro che la versione americana del più piccolo dei MIG sovietici.

A-6E INTRUDER
Nonostante il nome, tutt'altro che promettente (chi di voi si ricorda Top Secret?), l'Intruder è uno degli aeroplani più versatili di tutti i tempi, capace non solo di volare in ogni condizione meteorologica ma anche di caricare armi strategiche d'ogni tipo.

S-3 VIKING
Nonostante l'apparenza poco aggressiva, il Viking è un vero killer specializzato nell'intercettazione ed eliminazione dei sommergibili. Il suo sofisticato sistema radar gli consente di captare facilmente i segnali sonar e l'eventuale presenza di periscopi sulla superficie dell'acqua. Ovviamente è in grado di caricare una grossa quantità di bombe di profondità, torpedini e missili Harpoon, capaci di affondare facilmente anche i mezzi di superficie più pesanti quali le fregate e i cacciatorpedinieri.



AV-8B HARRIER
Questo potente jet deve la sua fama al sistema di decollo VTOL, che gli consente di volare tranquillamente anche in verticale. Se volete farvi un'idea delle prestazioni di questo gioiellino, affittatevi la videocassetta di True Lies: ne vale la pena (e poi è un gran bel film!).

F-14 TOMCAT
E' il protagonista indiscusso di Top Gun e merita veramente d'essere considerato l'intercettore per eccellenza. Pensate, non solo è capace d'identificare fino a 24 obiettivi contemporaneamente, ma addirittura può ingaggiare battaglia con sei di essi, per giunta a distanze enormi! Figuratevi che grazie ai missili Phoenix, l'F-14 può lanciare un attacco a ben 100 miglia di distanza, senza preoccuparsi più di tanto. Quasi quasi me ne faccio regalare uno per il mio compleanno.

F/A-18 HORNET
E chi se lo dimentica il protagonista indiscusso del capostipite dei simulatori di volo odierni, F/A-18 Interceptor? Ebbene, cotale missile con le ali, capace di compiere missioni d'ogni genere, soffre solo di un piccolo problema: succhia benza come un dannato, tanto che ha bisogno di rifornirsi non appena decolla. Consigliata la versione diesel...

EA-6B PROWLER
Questa variante dell'Intruder è dotata di un sistema di disturbo radar molto efficiente (il celebre ECM). E' facilmente riconoscibile grazie alla particolare "antenna" montata sul naso dell'aereo e al grande cockpit.
Non è comunque uno degli aerei più temibili del mondo, infatti è quasi esclusivamente utilizzato per missioni di scorta.

F16 FALCON
Considerato dalla stragrande maggioranza dei piloti come uno dei migliori aerei del mondo, l'F16 può davvero vantare la più assidua presenza all'interno delle simulazioni per computer. La grande versatilità e l'incredibile manovrabilità di questo jet è assolutamente fuori discussione: praticamente un must!

Ci hanno appena colpito e a quanto pare non siamo poi così bravi. Ok, confesso di essermi fatto del male apposta per fare la foto.

risoluzione grafica (tra impostazioni e impostazioncine abbiamo un totale di cinque settaggi diversi, nonostante le risoluzioni siano solamente due), la presenza o meno dei blackout, il grado di realismo (relativamente ai danni all'aereo dovuti al contatto tra cielo e terra) e, in media, tutte quelle opzioni che solitamente troviamo in questo genere di prodotti...

Il gioco è sostanzialmente diviso in due parti: Quick Combat (praticamente una sorta di "Afterburner" un filino più elaborato) e Campaign, dove vestiremo effettivamente i panni di Tom Cruise nella sua disperata rincorsa verso il titolo di Top Gun. Come nel film, l'impresa non sarà facile: i vostri compagni pensano perlopiù agli affari loro anziché darvi una mano o confortarvi qualora la missione non andasse per il verso giusto (tranne che in rarissimi casi), mentre Hondo (l'istruttore di Maverick) è decisamente esigente e non mancherà di rompervi le scatole se fallite troppo spesso. Oltretutto non vuole che voi seguiate le orme di vostro padre, un tipo decisamente efficiente, ma troppo indisciplinato.

L'allenamento comprende un tot di allenamenti durante i quali le vostre qualità di pilota verranno messe a dura prova. Riuscirete a diventare Top Gun? "Certo, senza dubbio", voi direte: ma poi? Come poi? Eh già, credete forse che tra tutte quelle belle testoline calde sparse in giro per il mondo conosciuto non ce ne sia nemmeno una capace di scatenare un conflitto e/o una crisi tale da coinvolgere l'aeronautica americana (e, in particolar modo, il signor Maverick)?

La risposta vien da sé: esistono infatti quattro diversi teatri di crisi nei quali dovrete dimostrare tutto il vostro valore di pilota dell'US AIR FORCE.

Qui l'impostazione dei menu cambia leggermente: se infatti durante l'allenamento il vostro compito sarà quello di ascoltare cos'abbia da dirvi Hondo (interpretato dall'attore originale della pellicola cinematografica), sorbirvi il briefing e decollare, durante le missioni vere e proprie potrete anche decidere di cambiare l'armamento di default del vostro F-14. Non a caso esistono tre configurazioni basilari diverse: Interception (un cannone M61A1, quattro missili AIM-54 Phoenix a lungo raggio guidati grazie l'ausilio di un sistema radar), Close Range (per i combattimenti a corto raggio, come dice il nome stesso: comprende il solito M61A1, quattro AIM 9 "Sidewinder" e quattro AIM 7 "Sparrow") e Reconaissance (per le missioni di perlustrazione, la premiata armeria BDM consiglia: il solito M61A1, due AIM 9 Sidewinder, due AIM 7 Sparrow, due fuel tanks aggiuntivi e un sistema per la ricognizione fotografica chiamato TARPS, acronimo di Tactical Air Reconaissance Pod System, nient'altro che una Polaroid!).

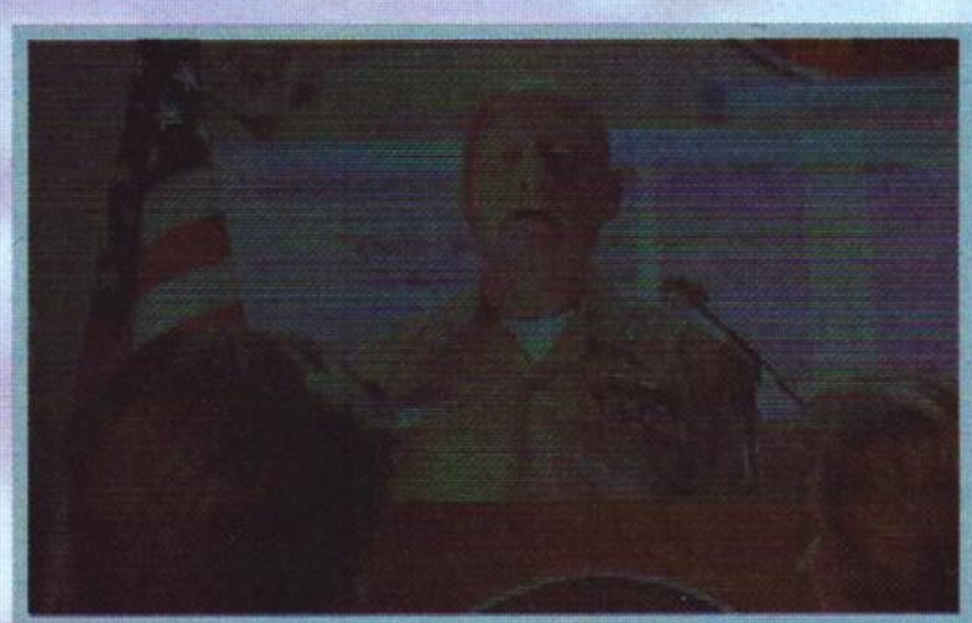
Per ciò che concerne i tipi di missione, ne abbiamo anche in questo caso tre: BARCAP (Barrier Combat Air Patrol: si decolla da una portaerei e si continua ad andare in giro sparando a qualsiasi bersaglio nemico sino a che non finisce il carburante), Alert Five (decollo da una portaerei in casi di emergenza) e Reconaissance (ricognizione). Naturalmente, ognuna di queste modalità è presente all'interno del gioco con più o meno variazioni.

Durante la simulazione vera e propria, la grafica del suolo ricorderà (leggermente in meglio) quella ottenibile utilizzando la tecnica Voxel, mentre per ciò che concerne il sonoro, beh, leggetevi il commento... Dopo ogni missione, non mancherà il solito debriefing e le varie scene d'intermezzo. Riuscirete voi, nei panni di Maverick, a diventare Top Gun, finire tutte le campagne, essere scritturati per "Days of Thunder", girare "Nato il 4 Luglio", sposare una bellissima donna e fare tanti soldi? Beh, ve lo auguro, e semmai accadesse, ricordatevi che tutto è cominciato grazie a una recensione letta su TGM e scritta dal sottoscritto (non dimenticate di elargire quindi una ricca offerta per il fondo "Redattori Freelance Bisognosi di Soldi, Money, Dinaro, Dindi ecc.")

Good Landing...

Stefano "BDM" Petrullo

E vado su, su, su, e poi ancora giù, giù, giù. Il pisquano inquadrato in basso a destra ha fatto una brutta fine: non si scherza col BDM...



Hondo ci sta impartendo gli ordini per la missione...

PC CDROM

Col Silvestri che mi sta alle costole, MA che gioca qui di fianco a Duke Nukem 3D, miliardi di cose da fare e una voglia matta di tornare a casa per farmi un pisolino, mi appresto a cominciare il commento di TOP GUN. La parola più giusta per questo gioco è: "perché"? Al di la delle critiche e dei pregi che possiede questo titolo, l'unica cosa di cui non mi capacito è come la MicroProse pensi di collocare questo prodotto che entra in diretta concorrenza con Eurofighter 2000. Non voglio affermare che Top Gun sia brutto, ma se EF2000 risulta (a mio parere e per quanto ho visto) troppo schematico e troppo simulatore (nel senso che non ho visto ombra di medaglie, dialoghi o avvenimenti esterni alle fasi di gioco vero e proprio), Top Gun sbaglia dal lato opposto: è pieno di filmati, coi quali non è possibile interagire. Mi spiego meglio: se una missione va a farsi benedire vi trattano male, se la completate vi trattano bene. Tutto qui: non avete possibilità di rispondere o questo o quello e, anche durante le missioni, il tutto si limita a uno scambio di battute totalmente pilotato. Certo, il gioco risulta d'atmosfera e discretamente attinente al film, ma secondo me l'interattività avrebbe potuto essere migliore. Per ciò che riguarda la qualità dei filmati, nulla da dire, ineccepibile. L'audio vanta i motivi originali del film (e chi può dimenticarsi "Highway to the danger zone"?) e gli effetti sonori sono discreti. Un appunto va fatto alla grafica: se i menu, il cockpit, i nemici e il cielo sono veramente ben realizzati, altrettanto non si può dire del suolo, che troppo spesso appare approssimativo, ricordando in questo i titoli che si avvalgono del Voxel. Non dico che sia brutto, ma sinceramente me lo aspettavo diverso anche in virtù del fatto che l'aggiornamento, sebbene veloce, non è fluidissimo (caratteristica purtroppo presente in quasi tutti i simulatori MicroProse). Il modello di volo mi è sembrato abbastanza realistico: l'F-14 è un mattone con le ali, alla faccia dell'Eurofighter!

Le missioni sono invece abbastanza varie e spettacolari mentre la giocabilità, una volta presa confidenza col sistema di controllo, è buona, rendendo probabilmente questa conversione gradita a tutti coloro che abbiano visto la pellicola cinematografica. Ultimo aspetto da valutare è la longevità: nonostante quanto detto dalla Microprose, Top Gun non è certo quel che si può definire un gioco facilissimo (probabilmente a causa dell'aereo simulato, decisamente meno maneggevole di un F-16 o di un Tornado) e le missioni sono tante... Fatevi i vostri calcoli.

Consigliato a tutti i patiti di simulatori di volo e ai fan di Top Gun. Alla prossima!

HARDWARE

Microprose indica come requisiti minimi di sistema un 486 DX33 MHz, 4 Mega di RAM, un CD doppia velocità, una Sound Blaster o compatibile e un mouse. Il BDM, che vuole sempre avere l'ultima parola, vi dice invece che per godervi il gioco avete bisogno di almeno DX2 66MHz, 8 Mega e dai 22 ai 145 (!!!) MB liberi su Hard disk.

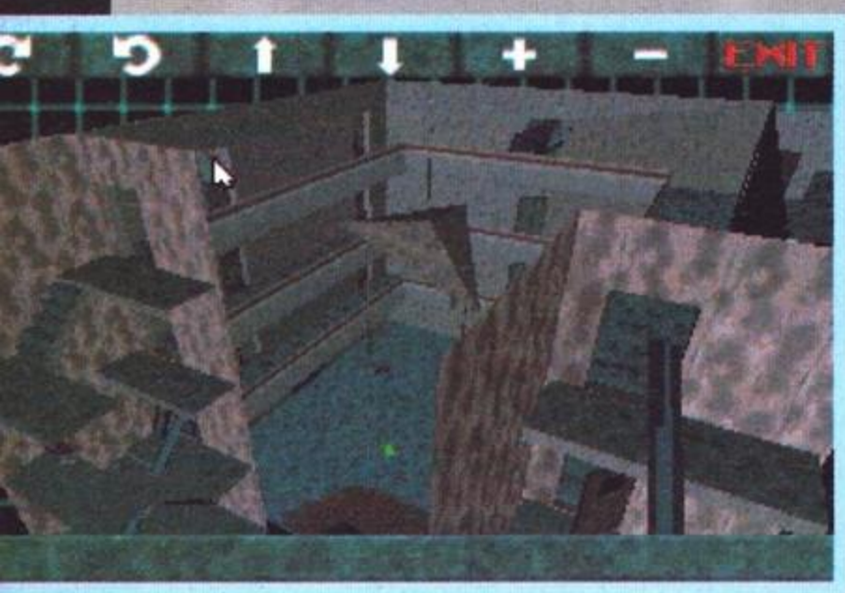
THE TERMINATOR FUTURE SHOCK

Forse sarebbe meglio se buttaste via quelle vostre obsolete membra umane, per sostituirle con degli efficienti marchingegni cromati. Ma se non siete ancora convinti di fare il grande passo, non disperate, il nostro "globe-trotter" Max ha portato da Londra la giusta cura per gli aspiranti T1000 come voi: Future Shock.

Già il titolo parla da sé: chi di noi non rimarrebbe scioccato nel vedere una Los Angeles devastata dalle esplosioni nucleari? Quel che però mi ha decisamente colpito è stato lo scoprire che la causa di tale degrado ambientale non è imputabile a un'avventata amministrazione pubblica, bensì a una guerra nucleare tra robot ed esseri umani. Insomma, cercate di capirmi: cosa pensereste se scopriste che i pronipoti del vostro fedele computer domestico sono all'origine dell'estinzione della specie umana?!?

Potete pure toccare ferro, ma la sostanza non cambia più di tanto. D'altronde, la trama di Future Shock parla chiaro: nel non troppo lontano 2015, una serie di rivolte ribaltano ogni tipo di gerarchia presente sulla Terra. Quegli ammassi di bulloni che noi tutti ci siamo abituati a guardare con un ingiustificato senso di superiorità, prendono il controllo del mondo riunendosi sotto un'unica organizzazione: la "Skynet". Guarda caso, scopo di questa società no-profit è lo sterminio della razza umana che, già decimata dal conflitto atomico, si trova a dover affrontare le potentissime truppe robotiche con una sparuta e disorganizzata Resistenza. Ma non tutto è perduto: nelle vesti di "terminator", potrete infatti ridimensionare quegli spacconi bionici, girovagando armato fino ai denti per le desolate strade di quella città che in tempi migliori era chiamata Los Angeles (d'altronde, se non vi rimboccate le maniche voi, mi sa che come al solito qui non si combina molto). Vi troverete quindi in mezzo alla strada, forse un po' angosciati da questa atmosfera post-atomica che, col suo grigiore, ha inghiottito ogni forma di vita. La vostra

Come potete vedere, a Los Angeles hanno trovato un efficace metodo per abbronzarsi: una bella esplosione nucleare!



Ecco a voi la tanto declamata mappa tridimensionale... Come dite? Non ci capite molto? Affari vostri !!!

Certo che la targa della macchina che dovrete guidare è tutto un programma.

La Bethesda ha pensato anche a chi se la facesse addosso dalla paura mettendo a disposizione questi putridi bagni pubblici.

zoomabile, ruotabile, ribaltabile e sezionabile. Certo, in principio rimarrete perplessi circa l'effettiva praticità di tale mappa ma, data la grande complessità degli scenari, credo che alla fine sia stata fatta la scelta più valida (e comunque, se siete riusciti a concepire che la Terra sia tonda e non piatta, non vedo perché non possiate abituarvi a mappe in 3D). Come se ciò non bastasse, la Bethesda ha pensato bene di adottare una tecnica tridimensionale pure per il sonoro, che si rivela essere adeguato ad ogni situazione con la musica, da una parte, che va a rimarcare le situazioni più intense e angosciose, e gli effetti sonori, dall'altra, che sono di quelli belli fracassoni (della serie che quando c'è un'esplosione ti inducono a controllare che non sia effettivamente scoppiato il benzinaio sotto casa), finendo così per esaltare l'azione distruttiva, cosa indispensabile per ogni vandalismo virtuale che si rispetti.
Ora non mettetevi pure voi a fare i moralisti... Secondo voi, quale fine didattico possono avere tutte quelle macchine che giacciono semi-rovesciate sull'asfalto bruciacchiato di Los Angeles se non quel-

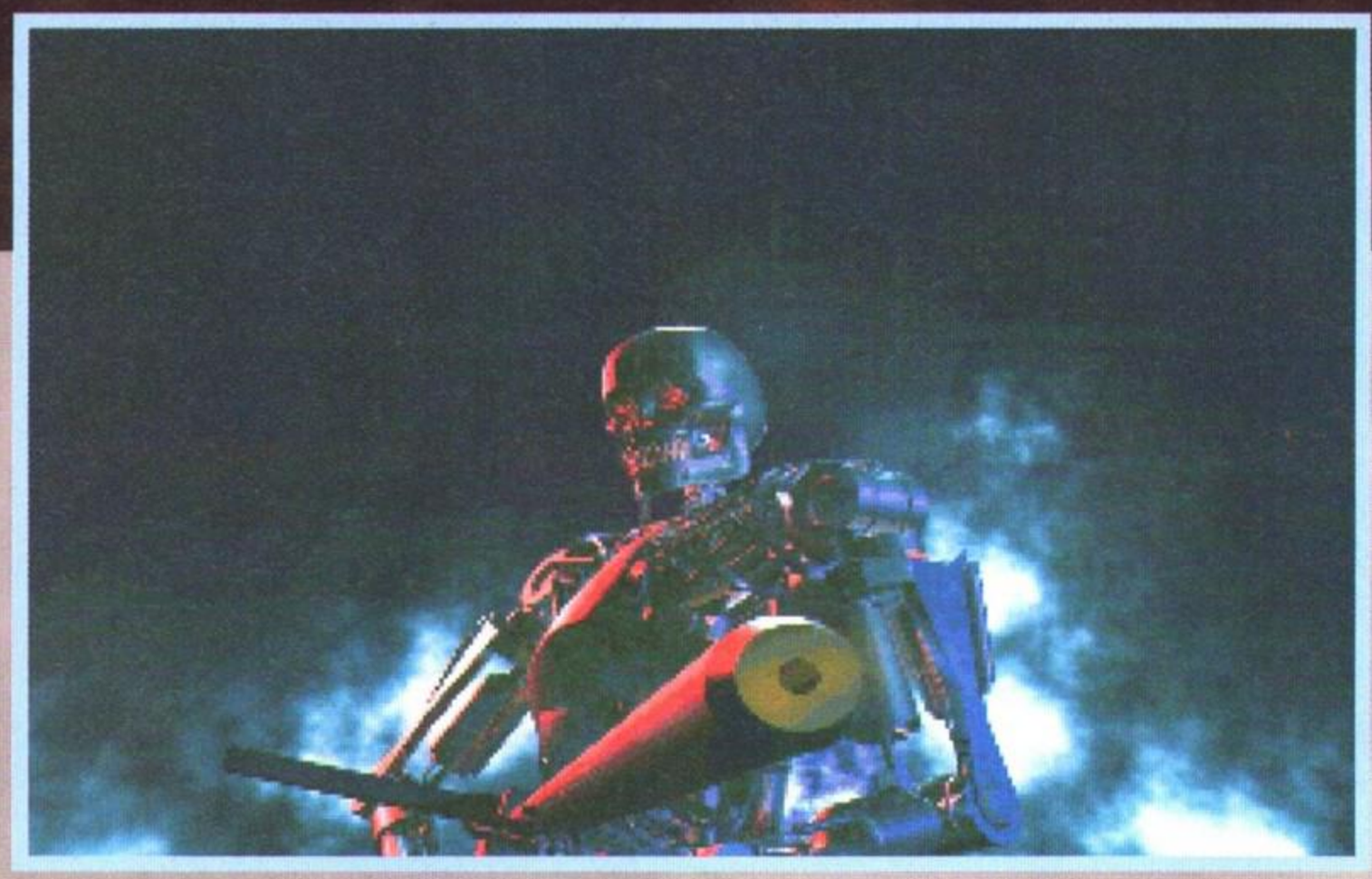
azione non si limiterà comunque agli spazi aperti: dovrete infatti avventurarvi anche in quel che resta dei palazzi, per poter sviscerare ogni forma di vita bionica. Vi assicuro che l'alternarsi di locazioni aperte a locazioni chiuse rende molto interessante lo svolgersi dell'azione, non lasciandovi un attimo di tregua; infatti, pur senza trovare ad ogni angolo un nemico come in Doom, il solo pensiero che ci possa essere qualcosa dietro la porta vi farà mantenere un elevato tasso adrenalinico per tutta la durata della missione.
Ritornando all'ambientazione, gli sviluppatori della Bethesda Softworks sono riusciti a creare tramite l'Xngine (il loro nuovo motore grafico) un'ambientazione in "3D reale" veramente impressionante. I risvolti di tale caratteristica sono a tutto vantaggio del coinvolgimento: pensate solo cosa si provi a salire una rampa di scale sotto il fuoco incrociato di robot posizionati sopra e sotto di voi... Davvero un'esperienza traumatica!!! Quando poi scoprirete che ciò che vi minaccia non è un piatto bitmap ma una vera rappresentazione tridimensionale con tanto di texture e fonti di luce, allora il vostro stupore sarà incolmabile. Quest'ultima caratteristica dà ancor più spessore al lavoro compiuto dalla software house americana: ogni esplosione viene infatti riflessa da qualsiasi solido sia presente nei dintorni, creando un effetto quasi accecante davvero realistico; tutto ciò senza contare che sotto la luce della Luna ogni poligono assume una profondità molto coinvolgente. Che poi Future Shock sia stato concepito in ogni suo aspetto su tre dimensioni, lo si osserva anche accedendo alla mappa: dimenticatevi le rozze pergamene in stile "isola del tesoro", quello che vi ritroverete sotto gli occhi è una rappresentazione tridimensionale della zona che vi circonda,

Uffa! Non si può neanche passeggiare tranquillamente in una fognatura che subito arriva un Raptor in cerca di botte.

Ecco cosa succede a non rispettare le precedenze...

lo del tipo "uhmmm, vediamo cosa succede se gli tiro un missile in pieno radiatore"?
Peraltro, se di violenza si vuol proprio parlare, è giusto ricordare che una volta tanto si simulano dei combattimenti contro dei robot e che quindi si è lasciato perdere ogni spargimento, seppur virtuale, di sangue umano.
Le missioni che dovrete affrontare sono diciassette, ognuna delle quali caratterizzata da una lunghezza considerevole (basti solo pensare che la Virgin asserisce che il tempo di durata medio di ogni livello si aggira intorno alle due ore!!! Fate un po' voi i conti per sapere quanto tempo dovrete passare dinanzi al video prima di finire Future Shock...).
La difficoltà è stata ben distribuita con l'avanzare delle missioni ed è comunque possibile scegliere tra tre livelli di bravura: il tutto per poter meglio adattare il programma alle capacità di ogni giocatore. Per

lo stesso motivo, i comandi utilizzabili sono tra i più vari e disparati (tastiera, mouse, joystick, caschetti virtuali...), ed è poi possibile assegnare a qualsiasi tasto/pulsante ogni genere di azione , rendendo possibile il contemporaneo utilizzo di controlli diversi. Quest'ultimo aspetto diventa davvero fondamentale in molte situazioni: infatti il grado di libertà nei movimenti è davvero notevole, se ci si sofferma a considerare che, solo andando in giro con l'automobile, si deve da una parte controllare sterzo, acceleratore e freno, mentre dall'altra si deve operare col mirino del cannone, assolutamente indipendente



LADIES & GENTLEMEN ...ALCUNI DEI "CATTIVI":

HEAVY TANK:
Cattivissimo, imponente e devastante, questo carroarmato è dotato di una elevata potenza di fuoco, garantita da due efficaci cannoni al plasma a lunga gittata. Qualora riusciste a far esplodere la torretta del tank, non lanciatevi andare in trionfalismi eccessivi, in quanto il cingolato continuerà a dirigersi verso di voi fino a esplodervi contro.

TERMINATOR
Il classico Terminator nel pieno delle sue facoltà distruttive. Fate attenzione al suo mitragliatore, vero punto di forza di questo Robot.

HUNTER/KILLER SCOUT:
Questo volatile è semplice da abbattere, ma con la stessa facilità vi può annientare col suo cannone al plasma. E' inoltre capace di ricaricare la propria arma anche mentre spara. La sua agilità gli permette poi di volare all'interno del tunnel delle fognature (bleah).

LIGHT TANK
Maneggevolezza e potenza di fuoco, queste sono le caratteristiche che balzano subito all'occhio osservando questo piccolo carroarmato. Munito di un cannone al plasma e ben due lanciamissili, non è proprio il tipo a cui piace scherzare.

SEEKER o GLOBE:
E' una vera e propria mina vagante. Grazie alla sua estrema silenziosità, è capace di giungere nelle vostre prossimità senza che voi ve ne accorgiate, per poi esplodervi in faccia. Il Seeker è infatti il robot più piccolo e silenzioso delle truppe nemiche: non è particolarmente veloce ed è facile da fermare (basta un colpo ben piazzato), sempre che lo avvistiate in tempo.

T-REX
E' il più pesante dei bipedi della SkyNet ed è capace di adattarsi ad ogni tipo di terreno e, soprattutto a qualsiasi tipo di nemico.

T-600
Evoluzione del primo terminator, questo modello, grazie alla sua pelle sintetica, è capace di infiltrarsi tra gli umani per poi compiere in tutta tranquillità delle vere e proprie stragi.

SPIDERBOT:
Questo enorme ragno meccanico (che raggiunge i tre metri di altezza circa) incute molto timore tra le fila della Resistenza; con i suoi lunghi arti è infatti capace di superare la gran parte degli ostacoli che incontra sulla sua strada. Durante questa sua folle corsa, lo Spiderbot tempesta la sfortunata vittima col suo cannone al plasma, raggiungendo in tempi brevissimi i propri obiettivi e finendoli tra le sue fauci.

HUNTER KILLER BOMBER
E' il più pesante degli Hunter/Killer e di conseguenza è lento nella manovra, ma in compenso possiede una potenza distruttiva davvero terrorizzante. Il suo ruolo tipico è, non a caso, quello di abbattere gli edifici della resistenza.

RAPTOR :
E' il nemico che incontrerete più di frequente tra le macerie di Los Angeles. Questo robot bipede ha una velocità impressionante, favorito com'è dai suoi lunghi arti. Una volta localizzato il suo target, vi si dirige minacciosamente iniziando una corsa frenetica, durante la quale tempesta di colpi la vittima col suo cannoncino al plasma. Qualora non riusciste a fermarlo in tempo, il Raptor non esiterà a colpirvi con i suoi piedi affilati e appuntiti. Se poi doveste riuscire a eliminarlo nelle vostre vicinanze, l'esplosione così creata vi investirà procurandovi ingenti danni. Insomma, è una delle migliori armi a disposizione delle forze terrestri della SkyNet.

TRUCKS
Questo mezzo inoffensivo è usato dalla SkyNet per approvvigionare le sue truppe. E' quindi un bersaglio lento, facile da abbattere, anche se comunque bisogna stare attenti all'esplosione che crea una volta colpito.

HUNTER/KILLER FIGHTER
Mezzo aereo dalla agilità disarmante, è a mio avviso uno dei volatili più pericolosi che si aggirano nei cieli di questa Los Angeles post-atomica. Grazie alla sua leggerezza è infatti capace di evoluzioni rapide ed efficaci, rendendone difficile il puntamento agli uomini della Resistenza. Essendo poi dotato di una potente mitragliatrice, procura molti danni agli sventurati che lo incontrino sulla propria strada. L'estrema leggerezza del Fighter va comunque a discapito della sua armatura, che può essere facilmente danneggiata con pochi colpi di fucile.

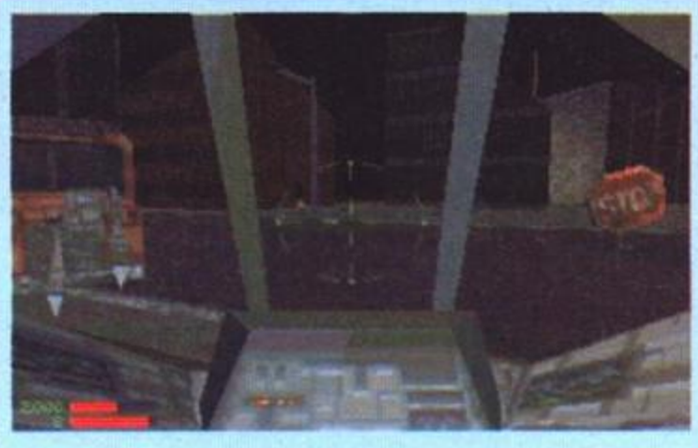
T-800
Il primo robot della serie Terminator dotato di vera pelle umana!!! Per infiltrarlo meglio tra le file della Resistenza umana, la SkyNet lo ha dotato di armi convenzionali.

HUNTER/KILLER DRONE
E' il più piccolo della sua classe (Hunter/Killer) tra le fila della SkyNet. Fa di questa sua caratteristica la miglior difesa, essendo davvero difficile inquadrarlo con il mirino. C'è comunque da dire che basta un solo colpo per farlo cadere al suolo esanime. Inoltre è dotato di un debole cannoncino laser che non provoca danni rilevanti: voi vi chiederete allora quale sia la sua funzione in un contesto così cruento... Ebbene, questo infame non è altro che uno spione che pattuglia ogni dove per poter comunicare ai suoi compagni della SkyNet, più potenti e cattivi, la posizione delle truppe della Resistenza.

FLENCER
Il più orripilante nemico che vi possa capitare è questa mantide bionica. I fucili di cui è dotata raramente vengono utilizzati, poiché la sua arma preferita sono i rasoi di cui sono dotati i suoi arti anteriori.

STANDARD TURRET
E' un cannone minaccioso dalla potenza veramente impressionante. L'unico suo difetto, se tale lo si può considerare, è quello di rimanere saldamente fissato al terreno. Può comunque roteare su se stesso per tutti i 360° e fruire di ben tre tipi di armi (laser, plasma e missili !!!). Come se ciò non bastasse, la potenza dei suoi colpi è difficilmente eguagliabile dai suoi colleghi della SkyNet. Insomma, nonostante sia un bersaglio facile da colpire riesce sempre a procurare ingenti danni.

Utilizzando un lanciagranate, abbattere uno Scout è un gioco da ragazzi...



I temibili Raptor non staranno certo a rispettare stop e precedenze varie per attaccarvi: state quindi sempre vigili e col grilletto pronto a fare fuoco.

Un esempio delle potenzialità tridimensionali dell'Xngine: notate come siano ben gestite le fonti di luce.

rispetto al senso di marcia. Particolare originale di Future Shock è poi la possibilità di arrampicarsi sui pendii per dilettarsi in prove di equilibrio su delle strette travi poste ad altezze vertiginose (oh, che divertimento... NdSS).
Come avrete già intuito infine, i mezzi che vi troverete a utilizzare nelle diverse fasi del gioco vanno ben oltre le semplici scarpe: avrete infatti a disposizione anche autovetture e velivoli che renderanno più varia e divertente l'intera avventura, già di per sé ricca di spunti in virtù degli oltre venti tipi di nemici e dei diciassette diversi modelli di armi a vostra disposizione (un vero e proprio arsenale).
Terminator - Future Shock è stato provato con un 486 DX2 a 66 Mhz con 8MB di RAM, computer sul quale il programma si è comportato egregiamente anche se, bisogna ammetterlo, con un sistema superiore si sarebbero potute evitare alcune "indecisioni" tipiche delle fasi più concitate di gioco. Un ultimo particolare riguarda la possibilità di poter giocare in multi-player grazie a una versione aggiornata di questo titolo che dovrebbe essere disponibile sul mercato proprio in questi giorni.

Alex Polli

Come potete vedere, avrete anche voi l'opportunità di volare con un Hunter/Killer Fighter. Vi assicuro comunque che gli altri volatili ce la metteranno tutta per rendervi il volo il meno tranquillo possibile; al di là di tutto, col vostro Fighter potrete addentrarvi in affascinanti canyon e passare sotto i ponti. Davvero entusiasmante!

Superando sempre più missioni, vi troverete di fronte a elementi nuovi, certamente affascinanti ma quasi sempre molto pericolosi come queste torri dotate di cannoni.

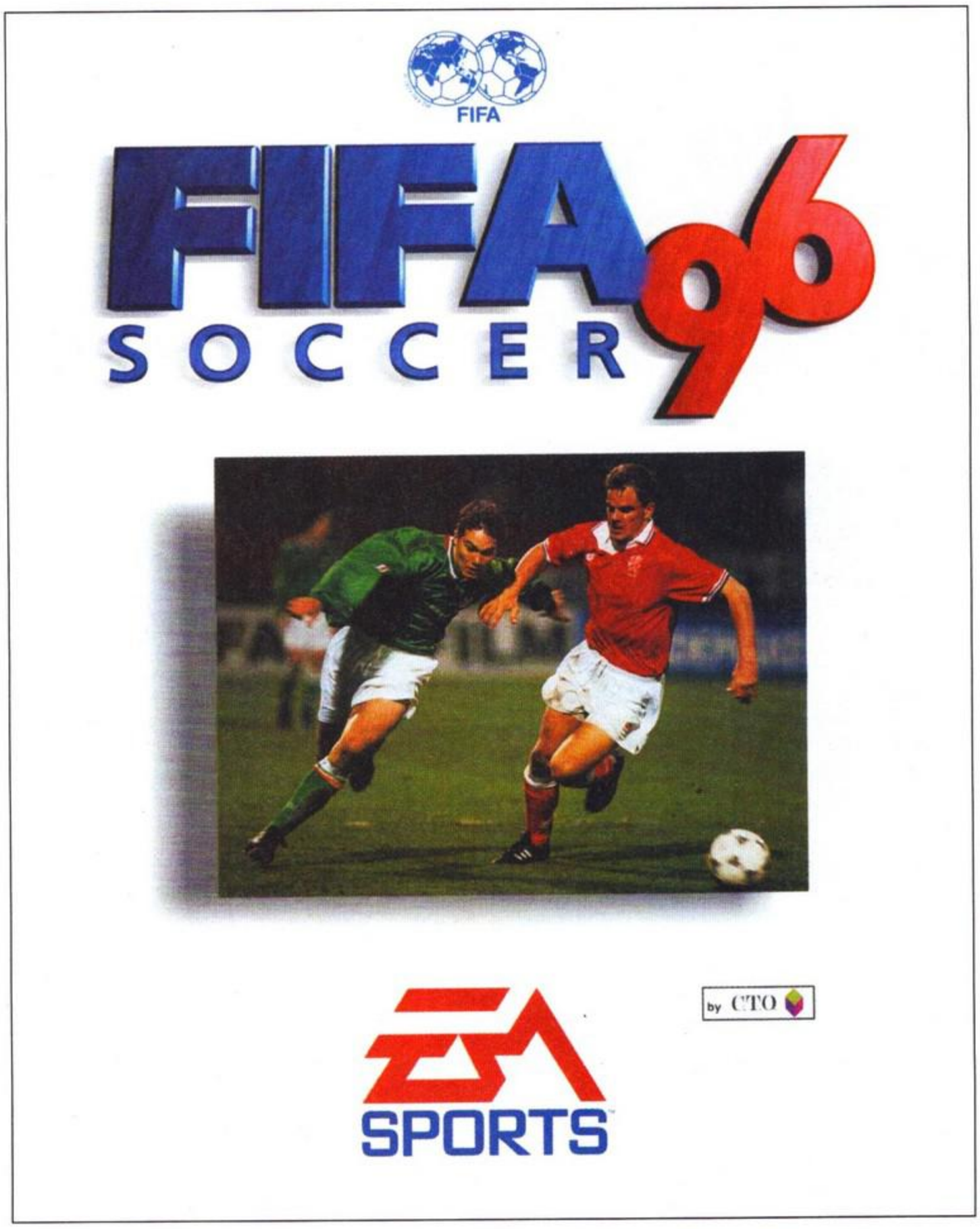
Questo bell'esemplare di terminator non ha voluto assolutamente socializzare: proprio un vero cafone!!!

Future Shock è sicuramente un gran bel programma: lo conferma sia l'impressione che ne ho ricavato giocandoci, sia il grosso successo che sta ricavando nel Regno Unito. D'altronde non potrebbe essere altrimenti per innumerevoli fattori: primo su tutti, l'ottimo engine tridimensionale creato dalla Bethesda, il già citato Xngine, capace di creare un'ambientazione in tre dimensioni "reali". In secondo luogo un grande merito va dato agli sviluppatori, che invece di lasciarsi trascinare in quel vortice di scopiazzature mal riuscite del buon vecchio Doom, ha creduto nelle proprie idee concependo un gioco ben realizzato in ogni sua parte. Ricordiamo infatti che è raro che un prodotto così vario (luoghi aperti e chiusi nei quali è possibile muoversi a piedi, in macchina o volando) possa ottenere delle ottime valutazioni sotto ogni aspetto. Se vogliamo poi essere un po' scrupolosi, l'unica nota non proprio esaltante è rappresentata da una palette dai colori spenti e abbastanza ripetitivi, che però tutto sommato è stata imposta dall'ambientazione post-nucleare. Il sonoro è davvero ben realizzato: anche senza ricorrere a musiche "sinfoniche", si è riusciti nell'intento di accompagnare e sottolineare le emozioni che si provano nel prendere parte a questa avventura. Per quanto concerne la giocabilità, credo che Future Shock richieda un periodo di adattamento per arrivare a poter controllare al meglio ogni movimento; comunque sia, appena si è acquistata un poco di abitudine, riuscirete a sfruttare i mezzi a vostra disposizione con estrema facilità. Vedrete infine che sarà difficile annoiarsi, presi come sarete nell'esplorare ogni edificio che incontrerete sulla vostra strada. La possibilità poi di poter interagire con gran parte degli oggetti vi getterà addosso una curiosità quasi infantile, capace di trasformarvi da un mercenario assetato di distruzione in un esploratore in cerca di ogni pur piccolo particolare degno di attenzione (e credetemi, ce n'è così tanti da farvi perdere la testa). Se poi si pensa che le missioni a disposizione sono ben diciassette, si capisce come Future Shock sia un prodotto caratterizzato da una buona longevità. Un elemento che comunque non vi abbandonerà mai sarà la tensione, tipica di questo genere di avventure; se quindi non siete predisposti a questo genere di stimoli, lasciate perdere Future Shock: non vorrei che vi sovraccaricaste di adrenalina. A tutti gli altri invece, non mi resta che consigliare questo titolo: vedrete che non ne rimarrete delusi.

HARDWARE

I requisiti minimi dettati dalla Virgin sono: 486 50MHz, 8MB di RAM, 20 MB di spazio libero su disco rigido, scheda grafica VGA, mouse, MS DOS (la 5.0 è la versione minima) e, logicamente, un bel lettore CD-ROM. Ah dimenticavo, è supportata la maggior parte delle schede sonore. A questo punto Future Shock dovrebbe funzionare, a meno che il vostro computer prenda spunto dalle rivolte dei suoi discendenti per boicottarvi qualsiasi applicazione. Ma non preoccupatevi più di tanto: quest'ultima evenienza dovrebbe appartenere unicamente alla fantascienza.

DRIBBLING, PIVOT, POCHE CHECK, RUCKS, SWING...



CD-ROM PC

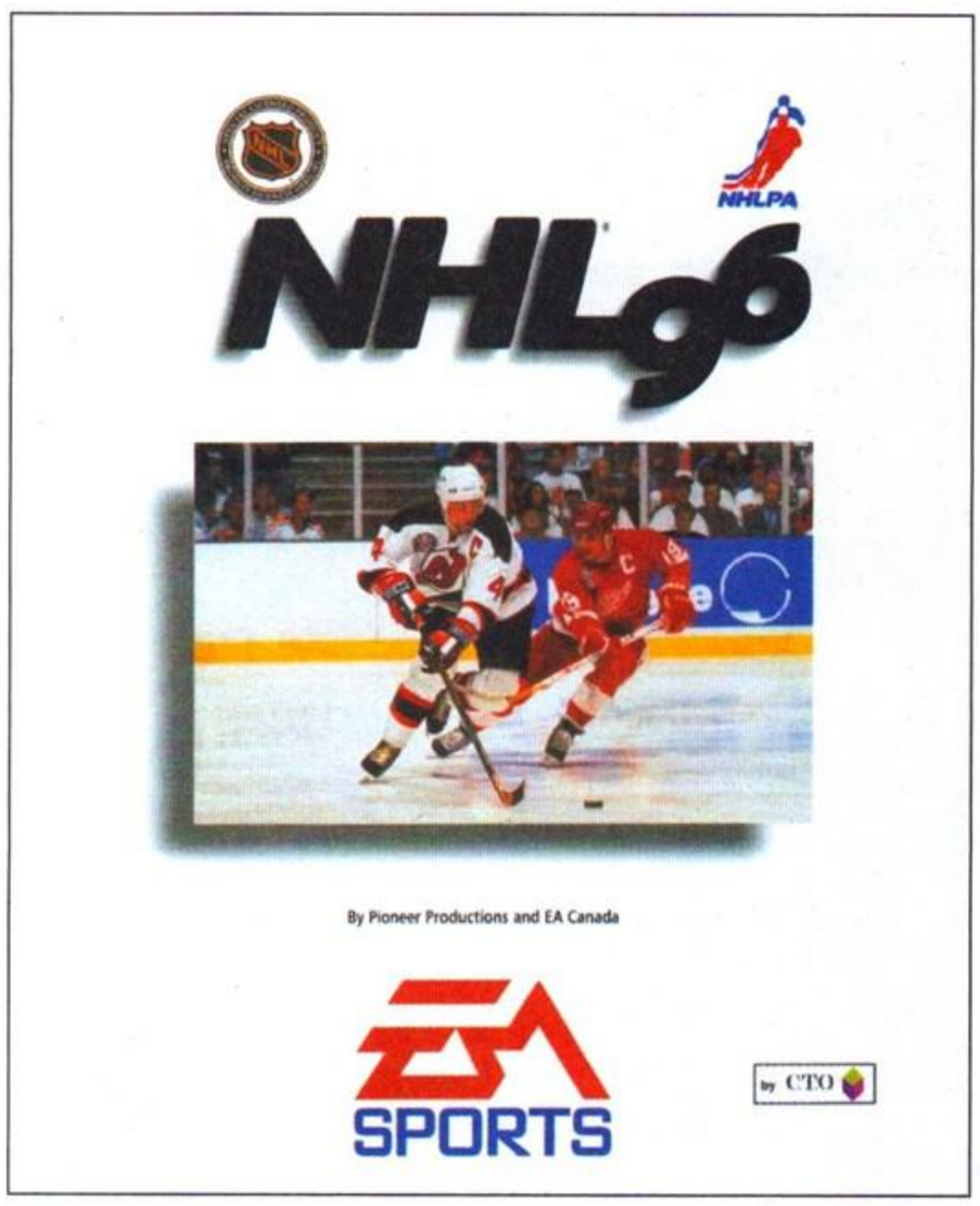
NOVITÁ! ANCHE PER SONY PLAYSTATION E SEGA SATURN

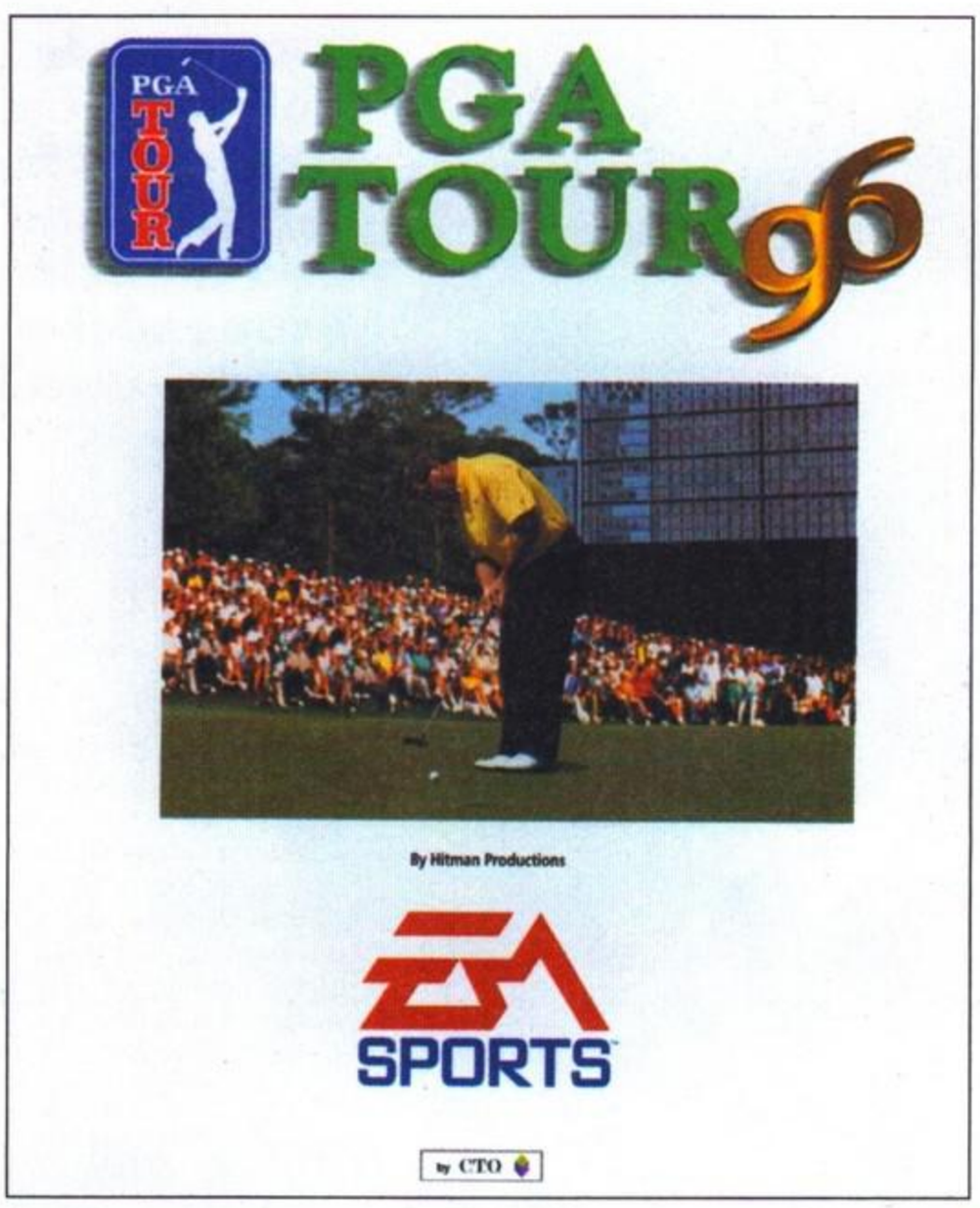
MANUALE E SOFTWARE IN ITALIANO

Con l'ausilio della tecnologia Virtual Stadium™, vivrai in prima persona le emozioni della partita. I giocatori si muovono con movimenti altamente realistici grazie alla tecnologia EA SPORTS™ MotionDesign™ e Silicon Graphics.
12 Campionati Internazionali incluso il Campionato Italiano, Torneo e Playoff.
Realismo totale: eleganti pallonetti, rovesciate spettacolari, uno-due velocissimi e salvataggi in extremis.

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40049 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

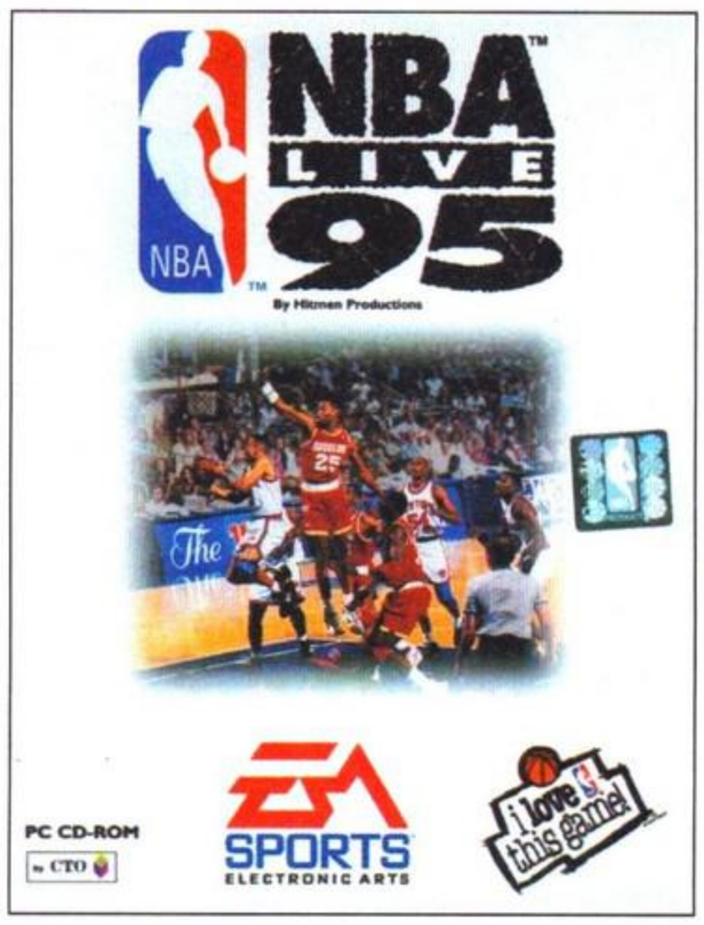




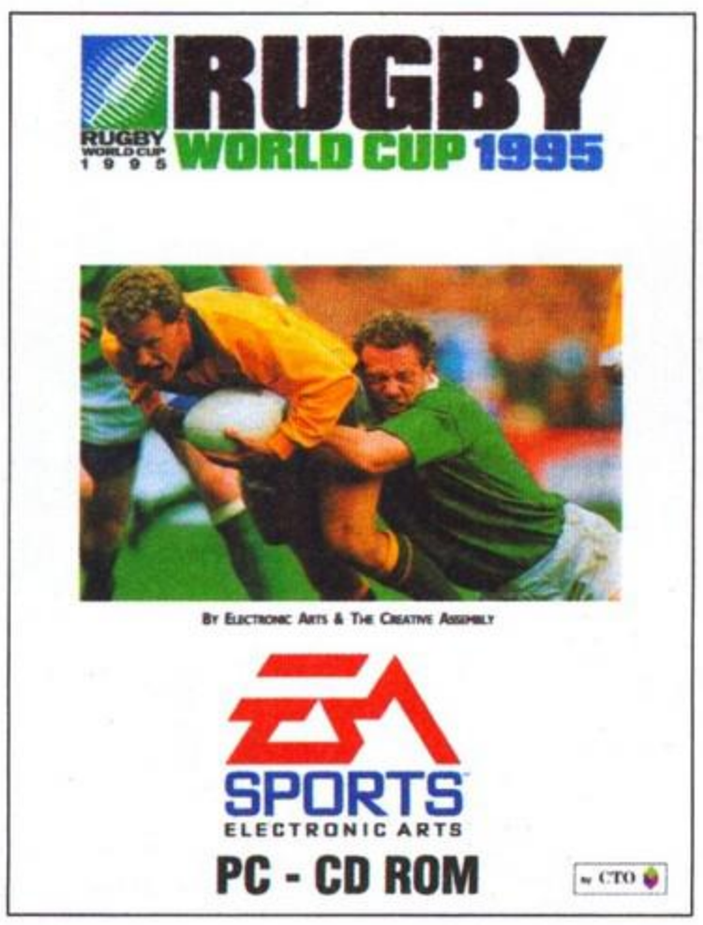
Un'esperienza sportiva elettrizzante. L'entusiasmo coinvolgente e fragoroso delle finali della Stanley Cup® farà da sottofondo alle tue spettacolari azioni in campo. Tutte le squadre NHL e i giocatori NHLPA™ partecipano con i loro stili di gioco.

Un classico delle simulazioni di golf in una versione molto più veloce e completamente rinnovata nell'interfaccia, nella presentazione e nella tecnica di swing.

MANUALE IN ITALIANO



La grafica ad alta risoluzione e una speciale prospettiva del campo rendono questo gioco una miscela perfetta di azione e strategia. Con tutte le 27 squadre NBA™ ed i giocatori del campionato 1994-95.



Azione veloce e potente nell'unica simulazione ufficiale della Coppa Mondiale di Rugby 1995. Con le 16 squadre qualificate per la Coppa del Mondo di Rugby 1995 e i giocatori veri impegnati in tutte le azioni tipiche di questo appassionante sport.

Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari

Terrificanti presenze si aggirano per le oscure foreste della Baviera: è forse l'ombra di un'antica maledizione che torna ad allungarsi sopra l'ignara Monaco e sui suoi abitanti? Solo lo Schattenjager potrà risolvere la situazione... a patto che prima riesca a salvare se stesso!

THE BEAST WITHIN

A Gabriel Knight Mystery

Molti di voi si ricorderanno benissimo una delle più belle avventure degli ultimi anni, quel Gabriel Knight giustamente esaltato per essere stato uno dei pochi giochi capaci di trasmettere al giocatore delle vere sensazioni di paura. Bene, preparatevi: il terrore sta per scendere ancora sui vostri monitor!
The Beast Within, infatti, è il secondo capitolo delle avventure di Gabriel Knight. Questa volta però, lo Schattenjager (cacciatore delle tenebre, ossia il nostro Gabriel) non è più uno sprite ma una persona in carne e ossa che si muoverà su sfondi reali digitalizzati. I più attenti tra voi lettori avranno già notato, però, che la Sierra non è alla sua prima esperienza in questo genere di avventure: solo pochi mesi fa è infatti uscita un'altra megaproduzione digitale horror, il famoso Phantasmagoria di Roberta Williams, che pur essendo un gran bel gioco si era attirato non poche critiche a causa, principalmente, della limitata libertà d'azione (o presunta tale) e della facilità eccessiva. Bene, prima di esaminare nei dettagli le caratteristiche del gioco e le sue differenze dal titolo della Williams (suo vero predecessore, almeno per la parte tecnica), voglio tranquillizzare i dubbiosi: la Sierra è riuscita ad attenuare i difetti di Phantasmagoria in maniera esemplare, rendendoli quasi inavvertibili: per cui state tranquilli e continuate a leggere con fiducia.
La vicenda ha inizio in un antico castello della Baviera, sede da secoli della famiglia Ritter. Come tutti coloro che hanno giocato a Gabriel Kinght sanno, il protagonista è l'ultimo discendente di questo nobile casato, noto per essere consacrato alla lotta agli spiriti maligni. Dopo la soluzione del caso degli omicidi voodoo, Gabriel si è trasferito in Germania, nella magione di famiglia, lasciando la sua ragazza (Grace Nakimura, altra vecchia conoscenza) a gestire il proprio negozio di libri rari a New Orleans. Una notte però alcuni contadini del luogo (siamo alle porte di Monaco) bussano alla porta del castello: lo Schattenjager è richiamato al suo dovere. Negli ultimi tempi una serie di misteriosi omicidi ha funestato la zona. Anche la piccola figlia di uno dei contadini è tra le vittime... e tutti parlano di un lupo, o di qualcosa di simile. Gabriel è indeciso, ma il richiamo dell'ignoto è troppo forte. Il mattino seguente si reca sulla scena della morte della piccola Huber e subito scova degli strani peli e un'enorme impronta, che una volta fatti esaminare riveleranno che qualsiasi cosa sia l'assassino non è certo un semplice lupo. Il nostro indagatore si troverà completamente immerso nel mistero: avrà a che fare con due lupi scappati

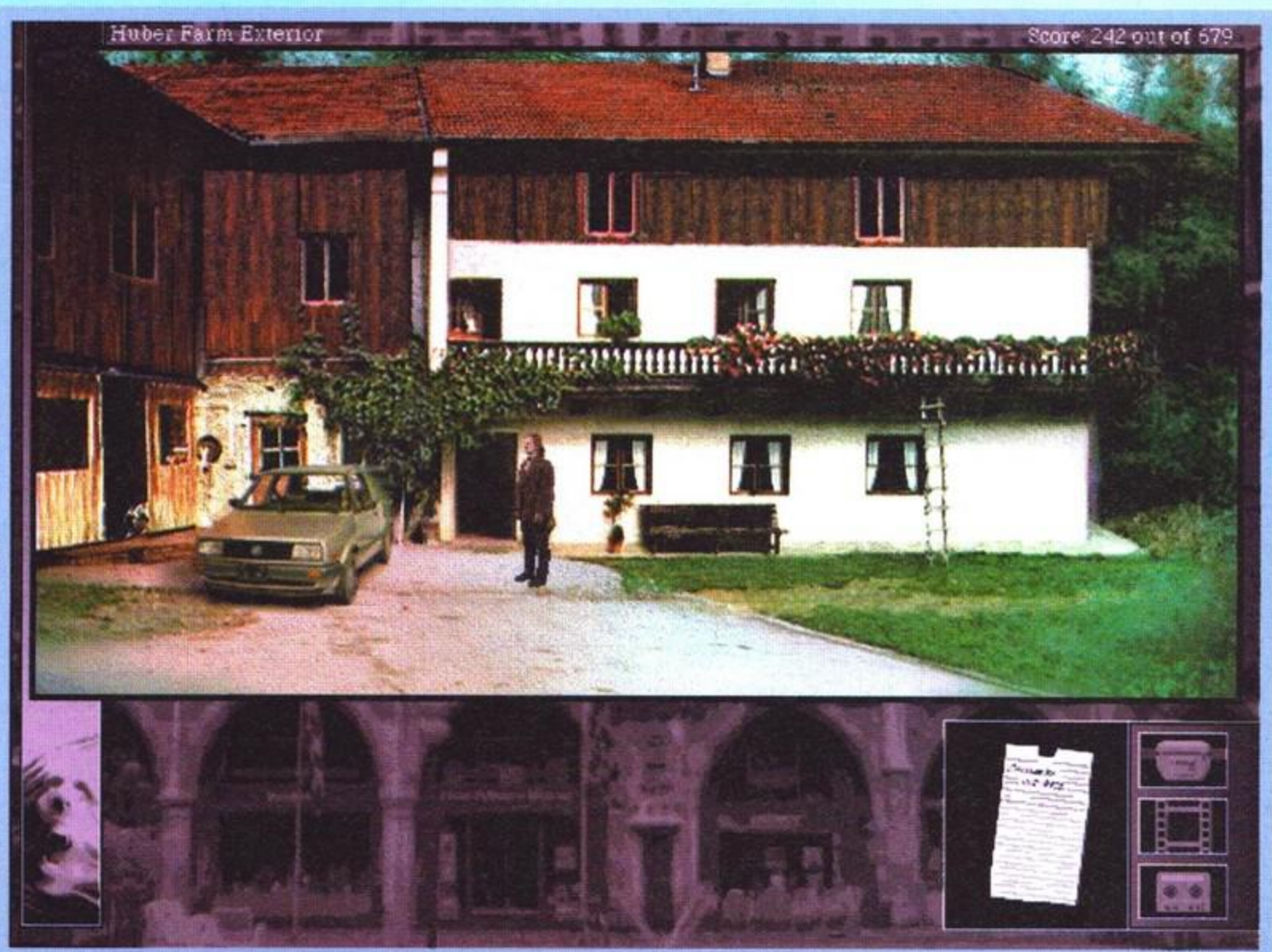
A che scopo nascondere un cucù nel vaso di una pianta ornamentale? Che domande! Per aprire quella misteriosa porta chiusa nel retro del club!

I membri di questo esclusivo club di cacciatori sono più pericolosi di quanto non sembrino. Gabriel dovrà andarci coi piedi di piombo!

Ecco l'esterno della magione dei Ritter, a Rittenberg, in Baviera: piuttosto lugubre, ma qui risiedono da sempre gli Schattenjager.

Un esempio dei dialoghi di GK2. Qui Grace può scegliere l'argomento dalla lista nel basso dello schermo (può comunque esaurirli tutti).

Uno dei sogni di Grace, che mi ricorda tantissimo il Dracula di Coppola come atmosfera. Il signore che le si para davanti è Ludwig II.



Qui ha inizio l'avventura: casa Huber, teatro del barbaro omicidio di una bambina. Esplorate bene, perché i primi indizi si trovano proprio qui!

dallo zoo, con un commissario di polizia piuttosto scorbutico, con un misterioso `Lupo Nero` e, soprattutto, con un esclusivo club di cacciatori, tutti piuttosto enigmatici. Questo fino ad arrivare alla drammatica battuta di caccia finale, mettendo tra l'altro in gioco la stessa sua appartenenza alle forze del bene... Ma forse di questo è meglio non parlarne. Seppure tutto ciò si riveli ben presto un compito quasi proibitivo, Gabriel non sarà solo: la sua dolce metà, Grace, lo aiuterà anche questa volta. D'altronde non vedeva l'ora di smettere di fare la commessa in un negozio di libri! Il suo aiuto sarà sostanziale: compirà per lui le ricerche richieste dal caso, che la porteranno a indagare su Ludwig II di Baviera, il famoso Re Pazzo, all'interno dei suoi castelli da fiaba abbarbicati sulle pendici delle Alpi, nonché sulle sue misteriose amicizie con Wagner e con un presunto lupo mannaro. Senza tralasciare, ovviamente, di esaminare i precedenti omicidi attribuiti a licantropi ed

Nella parte bassa dello schermo potete vedere l'inventario di GK2. Gli oggetti possono essere esaminati e combinati tra loro, come da standard.

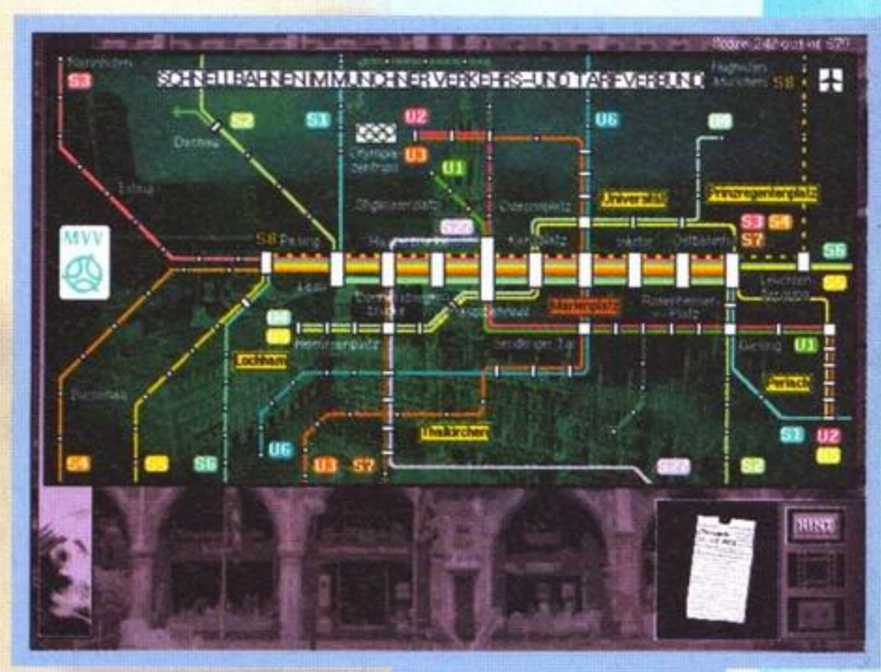
avvenuti proprio a Ritter, a pochi metri dal castello di Gabriel...

Nel corso dell'avventura (suddivisa in sei capitoli) voi guiderete ora Gabriel e ora Grace, alternando i due personaggi a seconda delle fasi. Le differenze fra le sezioni delle due figure sono molto evidenti: vi basti sapere che mentre lo Schattenjager sarà più impegnato in eventi dinamici, l'orientale Grace dovrà far funzionare in misura maggiore la sua materia grigia, come per esempio nel quarto capitolo, nel quale dovrà (e dovrete) visitare i castelli di Ludwig II, esaminando attentamente tutte le cose esposte (con l'aiuto di un nastro-guida, proprio come nella realtà).

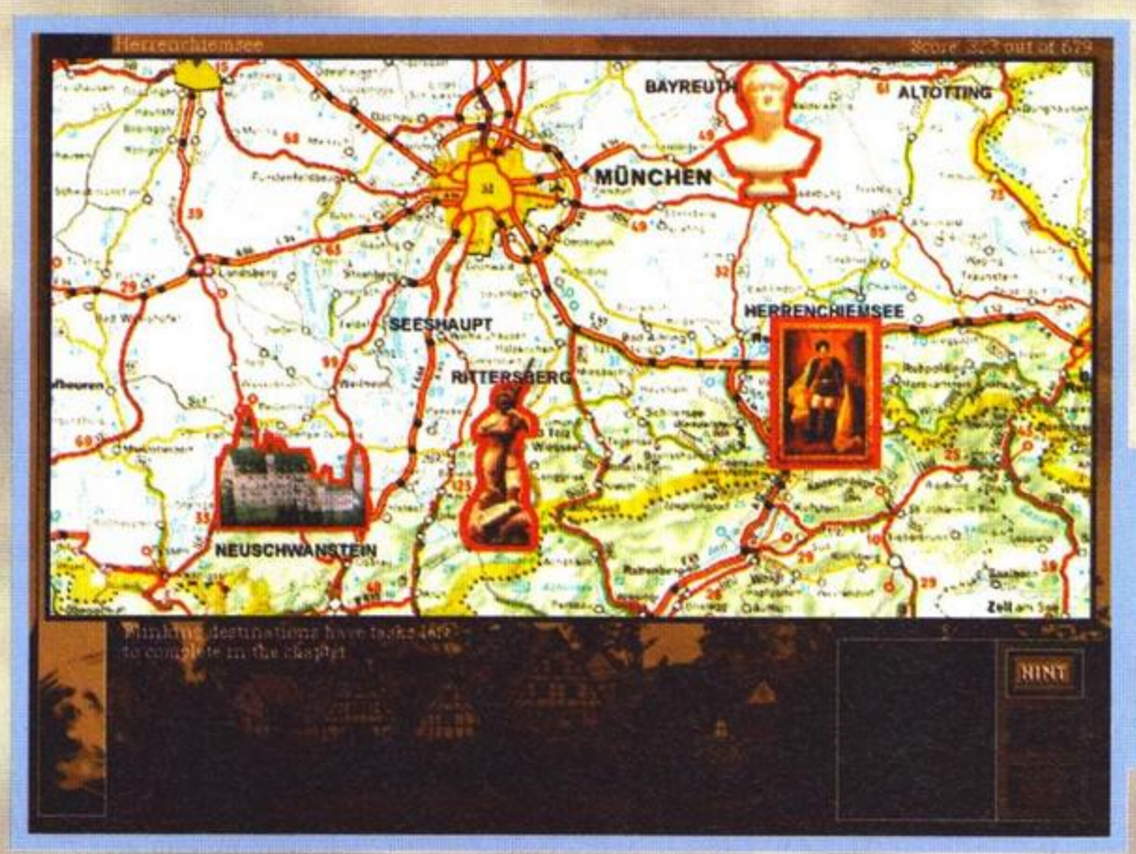
Bene, credo sia arrivato il momento di parlare degli aspetti tecnici. Ovviamente, essendo The Beast Within un'avventura, si impone di iniziare trattando dell'interfaccia e di cose importanti come l'interazione con gli altri personaggi e gli oggetti presenti nel gioco.

Partendo dall'inizio (e da dove, altrimenti? NdSS) va segnalato che la Sierra ha scelto una strada diversa rispetto alla Lucas: l'interfaccia è sempre visibile, e occupa circa 1/3 dello schermo (questo dipende anche dal tipo di grafica impiegata, comunque). Nella parte inferiore avrete tutti i comandi classici, che vanno da quelli per salvare e settare il livello di dettaglio a quelli per gestire ed esaminare tutti gli oggetti del vostro inventario. Potrete poi rivedere in qualsiasi istante i filmati delle sezioni di gioco che avete già risolto e riascoltare i colloqui coi vari personaggi. Nella parte alta, sopra la finestra di gioco, troverete sempre indicato il nome della locazione dove vi trovate e, clamoroso ritorno, il vecchio sistema a punti (ricordate? 1 su 679, 2 su 679...). Il tutto risulta funzionale all'utilizzo, essendo forse l'unica incertezza rappresentata dalla gestione dell'inventario (sarebbe stato molto comodo, giusto per dirne una, potervi accedere con la pressione del tasto destro del mouse, che invece non serve a nulla). In alcune sezioni di gioco, infine, disporrete di un sistema di aiuto che questa volta, al contrario di quello di Phantasmagoria, risulta persino utile. Quest'ultimo sarà disponibile solo nelle schermate delle mappe e mostrerà esclusivamente in quali luoghi sono rimaste delle cose da fare. Insomma, un sistema che evita lunghi giri a vuoto senza svelare un bel niente!

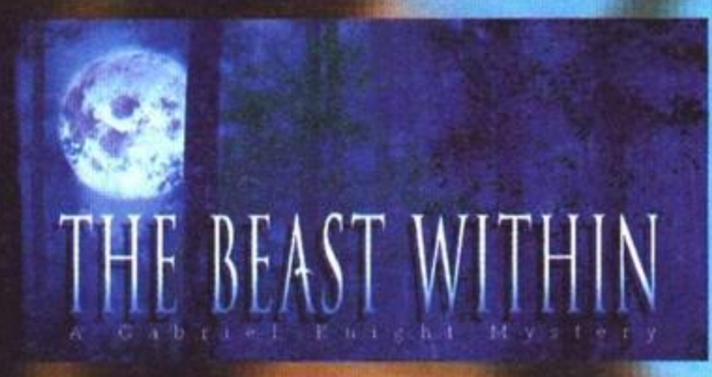
Nel gioco incontrerete parecchie persone, molte di più di quelle presenti nel titolo della Williams. I dialoghi sono approfonditi e strutturati in maniera usuale: potrete scegliere l'argomento su cui discutere per poi ascoltare la conversazione tra il vostro carattere (Gabriel o Grace) e il suo interlocutore. Generalmente potrete sempre chiedere tutto a tutti, ma attenzione, perché a volte i personaggi si arrabbiano e con voi non ci parlano più (a me è capitato). Ricordo sempre che il programma è interamente in inglese, per cui o capite molto bene questa lingua o vi mettete comodi in attesa della versione italiana.



La metropolitana di Monaco. Le stazioni evidenziate sono i luoghi che Gabriel può visitare. Premendo HINT quelle ancora importanti lampeggeranno.

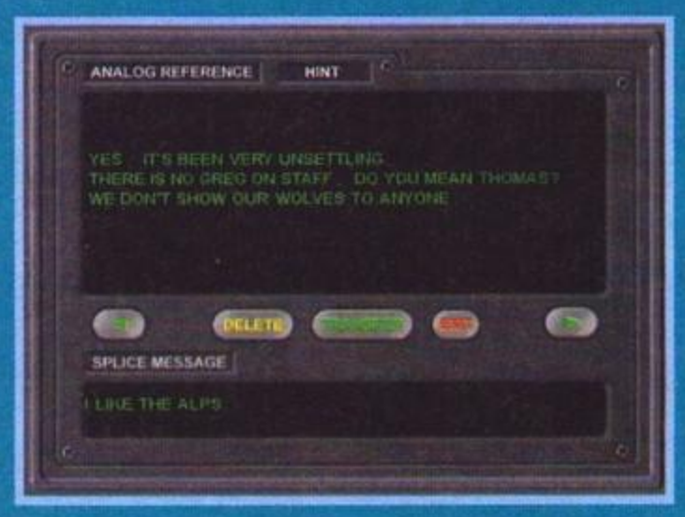


La mappa della zona circostante Monaco, dove agirà Grace. Qui mancano ancora un paio di locazioni, che diverranno accessibili più avanti nel gioco.



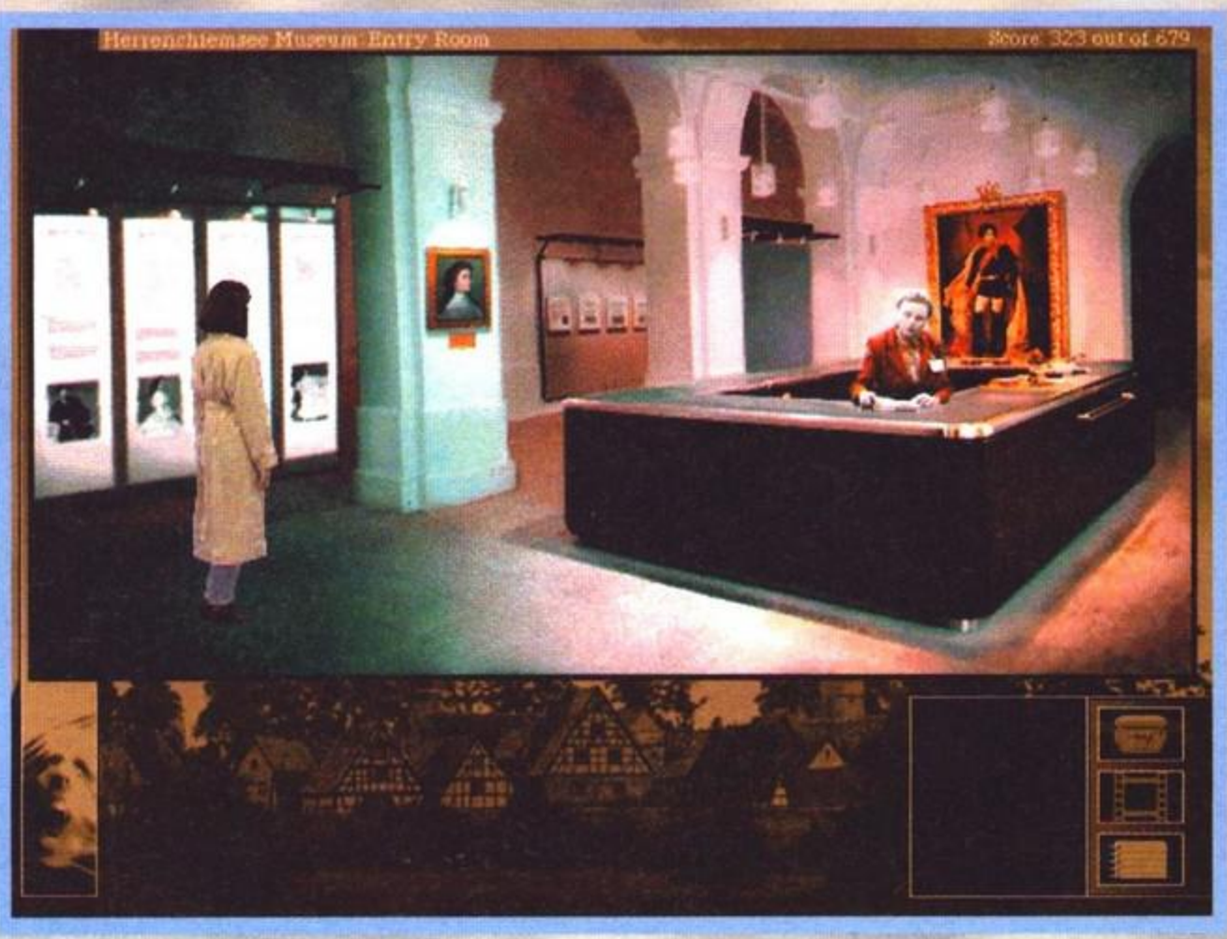
Come sistema, credo si sia capito, è ormai vecchiotto. Regge ancora ma solo perché nessuno ha inventato qualcosa di meglio.
Ad ogni modo i livelli di interazione coi personaggi e i fondali sono alti. Potrete parlare con molta gente, mostrando loro gli oggetti trovati in giro per Monaco (o che vi avrà spedito Grace per posta); per le varie locazioni (che tra l'altro sono anche a scorrimento, a differenza di quelle di Phantasmagoria) ci sono poi diverse cose da esaminare, alcune utili e altre no, che rendono il tutto sempre interessante.
Una realizzazione tecnica più che soddisfacente, tirando le fila del discorso, che rende molto godibile la vicenda, come pure fa il buon livello di difficoltà dell'avventura. Anche se non siamo assolutamente di fronte a un'avventura di quelle veramente `toste` (ne esistono ancora?), Gabriel Knight 2 è decisamente più difficile della media di quelle che escono oggi (Full Throttle e The Dig, per tacere del disarmante Phantasmagoria). La soluzione degli enigmi è sempre logica, anche se a volte per arrivarci bisogna pensarci su un bel po'. Ci sono poi molti dati scritti da analizzare attentamente, per arrivare a fare le cose giuste. Resta il fatto che si progredisce abbastanza di continuo, senza arrivare quasi mai a situazioni frustranti: è sempre richiesta una buona dose di attenzione al gioco, cosa molto importante.
L'aspetto grafico, seppur notevole, non mi ha lasciato del tutto soddisfatto. Certo, è sempre molto d'effetto, ma io gli preferivo quello più definito di Phantasmagoria. Resta il fatto che rimane spettacolare, soprattutto nelle splendide sezioni ambientate nei castelli di Ludwig II. Discorso a parte per i filmati: potrete scegliere se guardarli a tutto schermo, con una certa perdita di qualità (sempre elevata), oppure in una finestra ridotta, dove le cose ovviamente saranno più definite e fluide. Una nota di merito, comunque, per la recitazione degli attori, perfino superiore a quella di Phantasmagoria. Sono

REGISTRA TU CHE REGISTRO ANCH'IO...

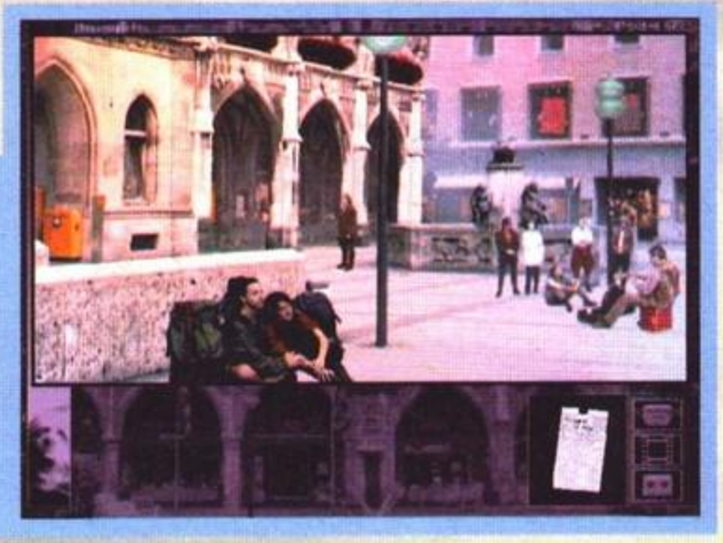


In Gabriel Knight 2 non dovrete solamente manipolare gli oggetti nel modo tradizionale. Avrete infatti a vostra disposizione (quando sarete nei panni di Gabriel) un moderno registratore a due piastre, tramite il quale dovrete mixare abilmente i nastri che Gabriel incide durante tutte le sue conversazioni: tutto ciò per procedere in determinati punti dell'avventura (per esempio quando dovrete riuscire a esaminare da vicino i lupi dello zoo). Anche in questa sezione avrete un piccolo aiuto: vi verrà sempre detto l'argomento della frase che dovete creare (sarebbe stato veramente improbo, altrimenti!)

In giro per i musei si trovano numerose riproduzioni di quadri realmente esistenti: dovrete esaminarli tutti, gli indizi possono essere ovunque!



La hall del museo di Ludwig II. L'impiegata è piuttosto acida: senza dubbio è il personaggio più antipatico incontrato nell'intero gioco.



Una piazza di Monaco, piuttosto affollata. Peccato che Gabriel non potrà parlare con nessuno di questi signori, dato che non capisce il tedesco...

Gabriel visto da un lupo mannaro. Ma... un momento... Più che un lupo mannaro questo mi sembra Predator... Oddio, forse faccio un po' di confusione...

Il meraviglioso castello di Neuschwanstein, costruito da Ludwig II in uno scenario da favola. Quali tetri segreti sono però celati al suo interno?

RIUSCIRANNO I NOSTRI EROI...

I principali protagonisti di The Beast Within sono proprio due bei tipini, per cui ho pensato di presentarveli in dettaglio. Eccoli a voi.

GABRIEL KNIGHT: l'eroe principale una volta non era altro che un mediocre scrittore, recatosi a New Orleans per raccogliere del materiale per un libro sull'occulto. Inutile dire che queste ricerche gli svelarono cose che avrebbe volentieri fatto a meno di conoscere, sul voodoo e sul suo stesso destino. Gabriel è infatti venuto a conoscenza di essere l'ultimo discendente dei Ritter, nobile famiglia tedesca dedita da sempre a combattere le forze del male sotto le spoglie degli Schattenjäger (cacciatori delle tenebre). Ora tocca a lui: mentre si trova nel suo castello in Germania, intento a scrivere in maniera romanzata le vicende da lui vissute in quel di New Orleans, ancora una volta dovrà affrontare il male, che stavolta minaccia di portargli via ben più della vita...

GRACE NAKIMURA: Grace è infuriata con Gabriel. Lei lo ha aiutato a risolvere il mistero degli omicidi voodoo, e lui l'ha ripagata in questo modo! Metterla a dirigere il suo negozio di libri rari, mentre lui se la spassa in Germania! Lei! Un'affermata ricercatrice universitaria, che nella vita ha così tante cose più importanti da fare! Ah, se almeno la mamma non telefonasse di continuo e se non fosse sempre assediata da signore di mezza età che favoleggiano su Gabriel... Comunque, le cose stanno per cambiare: ancora una volta il destino di Grace si legherà con quello di Gabriel e la nostra orientale si troverà a lottare con una forza soprannaturale talmente potente da essere in grado di condurre lo Schattenjager stesso alla dannazione...

Ecco l'avvocato di Gabriel, che si rivelerà un preziosissimo aiuto nelle ricerche, informazioni e traduzioni. Anche la segretaria è notevole...

I lupi dello zoo di Monaco. Esaminandoli da vicino saremo in grado di provare che non c'entrano nulla con gli omicidi su cui indaga la polizia (in realtà hanno fatto una pessima fine...).

state migliorate, in particolare, le fasi di `fine azione`, cioè quelle in cui un personaggio deve tornare in posizione neutra una volta finito di fare qualcosa.
Quanto al sonoro, la prima cosa da dire è che le musiche sono poche. Si sentono soltanto in alcuni ambienti e sono piuttosto brevi, anche se ben fatte. Fanno eccezione i brani che sottolineano l'avvicinarsi di un momento drammatico, veramente notevoli. Gli effetti sonori e il parlato digitalizzato sono invece vari e tutti ineccepibili, con una menzione di merito per il parlato: nel gioco sentirete inglese e tedesco, tutti pronunciati in maniera diversa dai vari personaggi (molto ben caratterizzati i tedeschi, con il diverso accento per ognuno di loro: ascoltate il commissario Leber!).
Voglio a questo punto mettere in chiaro che The Beast Within è una grande storia, prima che un grande gioco. La trama, opera di Jane Jensen, è incredibilmente coinvolgente ed è resa in maniera perfetta sullo schermo. Le vicende di Gabriel e Grace cattureranno completamente la vostra attenzione, decretandone il successo. Il tutto in un crescendo di emozioni che vi preparerà al gran finale (il primo lupo mannaro non lo vedrete prima del 5° capitolo!).
Questo avverrà grazie alla cura riposta in ogni particolare. Qualsiasi personaggio appare attentamente studiato, da Thomas, il custode dello zoo, ai coniugi americani venuti dagli States per conoscere lo Schattenjager: tutti hanno i loro tratti caratteristici.
Nel corso del gioco troverete un sacco di particolari che faranno sembrare `veri` le figure che incontrerete: dalla rivalità tutta femminile tra Grace e Gerde (l'amministratrice del castello dei Ritter) agli scatti d'ira di alcuni dei membri del club della caccia, passando per personaggi che definiscono Ludwig II un mito "come Elvis o Marilyn per voi americani" (e che dire del commissario Leber? E io che credevo che i poliziotti tedeschi fossero tutti gentili come Derrick e Kostner!).
Quando poi le cose si faranno drammatiche, riuscirete a sentire le giuste emozioni, quelle che uno si aspetta da un'avventura dell'orrore (eccezionali le sequenze oniriche, specie quelle di Grace, e quelle `in soggettiva` dagli occhi del mostro, come l'omicidio della piccola Huber).
Niente da eccepire, dunque. The Beast Within è veramente un grande titolo. Non è però esente da difetti, che voglio segnalarvi per correttezza. La Sierra, per cominciare, ha forse esagerato con le sequenze filmate, che a volte sono molto brevi e invadenti (come quando si chiude un armadio o si posa un giornale) e che si sarebbero potute evitare. Ogni tanto si coglie un certo ritardo tra il comando e la sua esecuzione, e anche nei discorsi ci sono a volte delle pause poco scenografiche (come quando si finisce di parlare). Da ultimo, segnalo una certa tendenza del gioco a bloccarsi (piuttosto di rado, comunque), per cui vi suggerisco di salvare spesso.

Micio-micio-mic.. GRAAAAAR!!! Ooops! Mi è sembrato di vedere un lupo mannaro! (Seguono rumori di smembramento assortiti)

REVIEW

Gabriel, con uno stratagemma, è riuscito a infilarsi nella stanza segreta del club della caccia. Interessante, non trovate?

Davide Solbiati

A quanto sembra la Sierra percorre a passi da gigante la strada che conduce alla vera avventura digitalizzata. Dopo Phantasmagoria, che aveva segnato il cammino, ecco che arriva The Beast Within, che lo prosegue alla grande.
L'interazione coi fondali e i personaggi è ormai quasi alla pari con quella delle tradizionali avventure con grafica bitmap, e questo fatto, unito a una trama da Oscar e a una realizzazione di poco inferiore, fa di Gabriel Knight 2 un gioco imperdibile per tutti coloro che amano le sensazioni forti.
Tecnicamente, come già detto, il programma è ben fatto, lasciando spazio a pochi e marginali difetti (per esempio Gabriel, in alcuni casi, appare un po' appiccicato sullo sfondo).
Ma la cosa più importante è che l'intero titolo è longevo e affascinante, e con una difficoltà relativamente elevata per gli standard odierni. Per arrivare alla fine del caso dovrete farne di fatica, senza mai arrivare a disperarvi perché non sapete come proseguire nel gioco. Veramente un bel lavoro.
Per i patiti dell'orrore perderlo sarebbe veramente un delitto, ma io consiglio a tutti di provarlo.

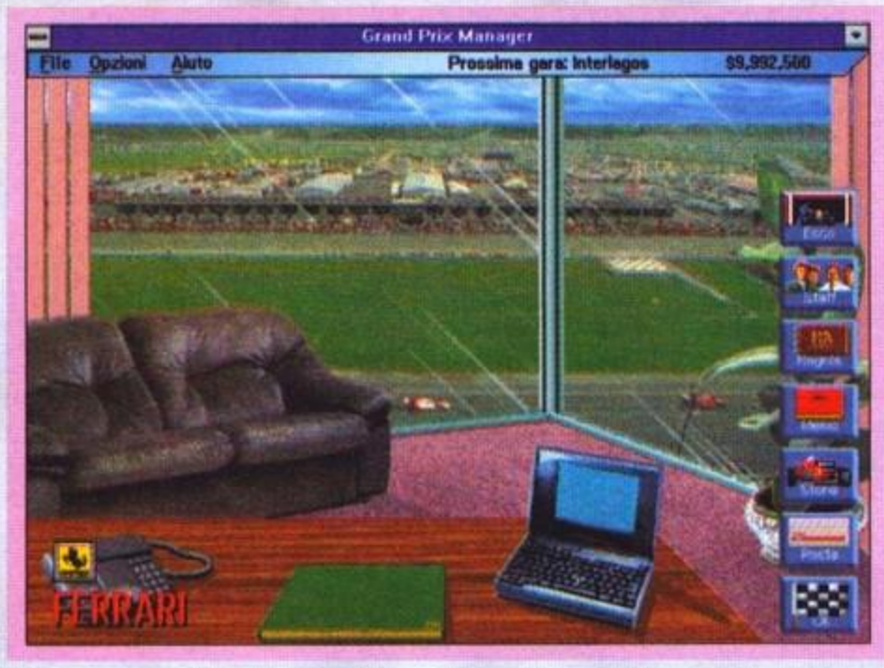
HARDWARE

The Beast Within funziona sotto DOS, Windows 3.1 e Windows 95. Le specifiche minime parlano di un 486/33 con 8 mega di RAM, 20 mb di spazio su HD, una scheda SVGA (640*480, 256 col.), un lettore CD 2X e una scheda audio compatibile Windows.

grand prix MANAGER

Arriva il primo di due titoli targati Microprose dedicati al mondo della Formula Uno. A dire il vero, il più atteso era sicuramente l'altro, Formula One Grand Prix 2, ma intanto plachiamo la nostra sete dedicandoci a questo interessante manageriale...

Quante volte ci siamo chiesti: "Perché alla Ferrari non riescono a mettere a punto un insieme telaio/motore che riesca a tenere testa alla Benetton o alla Williams?" o, "Perché hanno ceduto Alesi?" o, "Perché hanno montato fino al '95 un dodici cilindri quando le altre usano già il dieci?"... perché? perché? perché?
Quando volte ci siamo detti: "Io farei così...", "formerei la coppia Alesi-Schumacher...", "in questo gran premio userei questo tipo di tattica...".
Penso che piacerebbe alla maggior parte di noi e di voi vestire i panni di uno Jean Todt o di un Flavio Briatore: dire cosa fare, come farlo, prendere certe decisioni anche a livello amministrativo... In fondo si sa, l'Italia è famosa per essere formata da una maggioranza di commissari tecnici della nazionale e/o della squadra del cuore. Tra l'altro sono convinto che sia lo stesso in qualunque altra nazione in cui uno sport abbia un certo seguito, e così sia quindi anche per la Formula Uno, o sbaglio? A essere onesti non so neanche perché vi stia dicendo tutto ciò, forse solo per introdurre un dato di fatto, e cioè che con questo Grand Prix Manager, ora, potrete vestire proprio i panni del team manager di una qualunque squadra attualmente esistente in Formula Uno. Le novità però non si limitano a questo: infatti, oltre a gestire la squadra dai box durante le prove, i test e i gran premi, potrete anche prendere delle decisioni a livello societario, come scegliere gli sponsor o a chi affidare la ricerca e lo sviluppo, quanti soldi investire qui o là e via discorrendo, andando quindi a formare, alla Ferrari per esempio, la coppia Todt-Montezemolo oltre qualche altro capo saldo dello staff che la gestisce.
Ma prendere in mano le redini di un team di Formula Uno non è affatto semplice, indipendentemente da quale siano i propositi di coloro che vi affidino il mandato. Ed è proprio da questo concetto che prende spunto il tutto.
Le possibilità offertevi all'inizio sono molteplici: Quickstart o Custom Start, tanto per gradire.
Nel primo caso potrete scegliere quale team gestire tra tutti quelli attualmente esistenti con la chance, se proprio lo desiderate, di modificare dettagli quali il nome, il logo e il nome del manager che la controlla. Questo, tuttavia, non cambierà il livello di difficoltà, legato naturalmente alla situazione del team di base selezionato. Giusto per essere più chiari è ovvio che, decidendo di prendere in gestione una Williams



Questa è la vostra scrivania. Da qui potrete controllare la posta elettronica (i vostri collaboratori vi terranno aggiornati continuamente sugli eventuali progressi nella ricerca, sui contratti, eccetera), spulciare gli annali, dare uno sguardo al regolamento FIA...

Seguendo il consiglio del direttore commerciale, stiamo concentrando le nostre risorse nel tentare di farci sponsorizzare dalla Cola Cola, la ditta di maggior interesse tra quelle disponibili.

Ecco uno stralcio del regolamento del 1995: da qui si vede cosa è stato bandito e cosa invece è utilizzabile...

La situazione dei piloti della scuderia. A chi non piacerebbe avere una coppia Alesi-Schumacher, con addirittura un Coulthard come pilota di riserva?

Nei box della Ferrari si stanno definendo gli ultimi assetti per far scendere in pista anche Coulthard...

Interlagos, Brasile. Primo Gran Premio della stagione. Qui potrete decidere a quali sessioni partecipare, dalle prove libere, alle qualifiche, al warm-up, al GP stesso...

o una Ferrari (non importa se poi la chiamiate GuidoPiano S.p.A.), le problematiche da risolvere saranno ben diverse da quelle che vi troverete ad affrontare se sceglierete una Ligier o una Simtek. Più facili nel primo caso, decisamente più complicate nell'ultimo. La situazione economica di partenza è ben differente e lo stesso varrà per lo staff di meccanici, tecnici e designer a disposizione; tutto questo per non parlare poi di motore, telaio e tutto ciò che ne consegue.

In ogni caso, iniziando a giocare avrete una certa cifra a disposizione (dieci milioni di dollari in caso di un top team) e dovrete fare in modo che tutto funzioni a dovere in vista della stagione che ha inizio col Gran Premio di Interlagos in Brasile. Potrete, anzi dovrete, curare ogni cosa (sembra pretenzioso, ma è così): design della macchina, merchandising, assicurazione, sezioni di sviluppo e ricerca, conto in banca, contratti con sponsor, fornitori, personale, piloti e servizio di sicurezza, saranno più o meno le variabili con le quali vi dovrete confrontare.

Sì, ma la domanda è: come? In effetti l'impatto iniziale non è stato dei migliori, proprio per la mia folle (neanche tanto) abitudine di far partire un gioco buttando il manuale (comunque in italiano, come del resto tutto il gioco) in qualche angolo recondito della mia stanza. Poi mi sono accorto dei suggerimenti in real-time da parte di figure astratte quali "consiglieri societari et similia" e quindi me la sono cavata ancora una volta senza dover fare riferimento al materiale cartaceo (la solita pigrizia). La quantità di opzioni è comunque vastissima e quindi vi ci vorrà un po' per prendere familiarità con questo titolo; nonostante questo, l'interfaccia a icone è decisamente semplice e questo semplifica le cose. Ma bando alle ciance, vediamo con più dettaglio cosa potrete e dovrete fare per proseguire in questa epopea manageriale. Dunque, c'è una situazione di partenza: avete già uno staff di tecnici, uno di meccanici, un capo ingegnere, dei piloti, un manager commerciale

Pos.	Pilota	Team	Tempo	Giro	Pos.	Pilota	Team	Tempo	Giro
01.	Jean Alesi	Ferrari	1:14.955	4	14.	H H Frentzen	Sauber	1:19.841	2
02.	Michael Schumacher	Ferrari	1:16.839	3	15.	Karl Wendlinger	Sauber	1:20.340	2
03.	Topo	Benetton	1:16.849	2	16.	Gianni Morbidelli	Footwork	1:20.748	2
04.	Johnny Herbert	Benetton	1:16.861	2	17.	Bertrand Gachot	Pacific	1:24.510	2
05.	Damon Hill	Williams	1:16.867	2	18.	Luca Badoer	Minardi	1:24.510	2
06.	Mika Hakkinen	McLaren	1:17.788	2	19.	Rubens Barrichello	Jordan	1:25.419	2
07.	Eddie Irvine	Jordan	1:17.834	2	20.	Pierluigi Martini	Minardi	1:27.700	2
08.	Roco	Williams	1:17.868	2	21.	Taki Inoue	Footwork	1:27.734	2
09.	Mark Blundell	McLaren	1:17.874	2	22.	Andrea Montermini	Pacific	1:27.755	2
10.	Olivier Panis	Ligier	1:19.025	2	23.	Roberto Moreno	Forti	1:27.802	2
11.	Mika Salo	Tyrrell	1:19.034	2	24.	Pedro Diniz	Forti	1:28.203	2
12.	Aguri Suzuki	Ligier	1:19.210	2	25.	Jos Verstappen	Simtek	———	—
13.	Ukyo Katayama	Tyrrell	1:19.257	2	26.	M Schiattarella	Simtek	———	—

Ecco i risultati della seconda giornata di qualifica. I miei piloti sono primo e secondo... (smile). A fine gran premio, purtroppo, Michael sarà quarto e Jean si ritirerà al trentacinquesimo giro, quand'era in prima posizione e con oltre un minuto di vantaggio sul secondo...

Questa è la schermata base di Grand Prix Manager, attraverso la quale è possibile accedere a ogni sezione del gioco semplicemente cliccando sull'icona apposita.

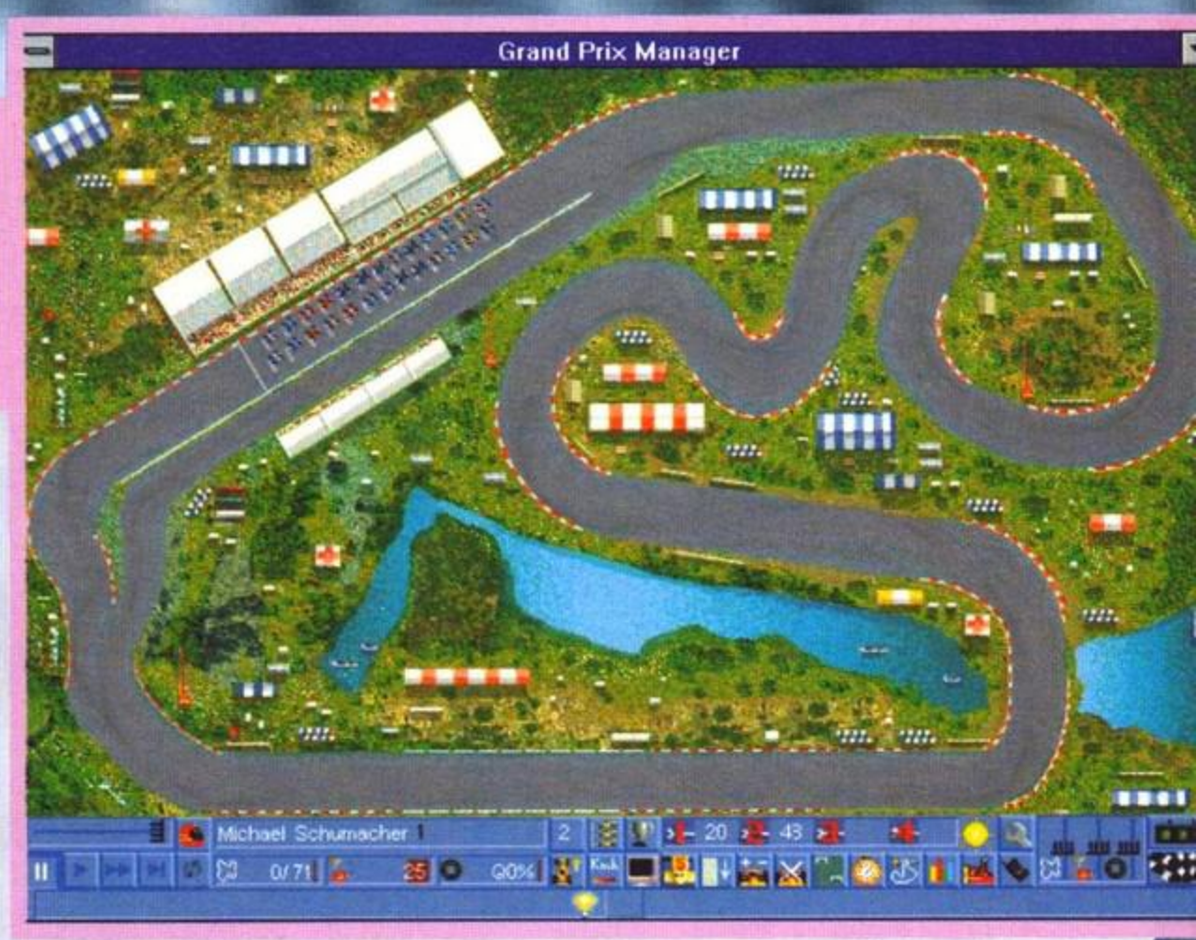
e, naturalmente, tre vetture dotate di tutto il necessario per funzionare.

Innanzitutto bisognerà sistemare le cosiddette "necessità fiscali prioritarie", quali i contratti coi fornitori di gomme e carburante, gli sponsor e via dicendo. Questo perché altrimenti non potrete accedere alla sezione "è ora di scendere in pista", e cominciare non partecipando al Gran Premio inaugurale non mi sembra proprio un buon inizio.

Si dovrà passare quindi a ottimizzare la vettura in vista del successivo GP considerando sia il lato "interno" della vettura (bilanciamento freni, tempi di cambio della merce, ecc.) che quello esterno (assetto degli alettoni anteriori e posteriori, aerodinamica generale...); inoltre, se si possiedono abbastanza soldi per farlo, potrebbe essere utile investire fondi nell'acquisizione di nuova tecnologia o nella sezione di ricerca e sviluppo, dato che non è detto che quello che abbiate fra le mani sia il meglio in circolazione. Naturalmente, dovrete anche decidere come farlo, cioè quanti ingegneri e/o meccanici mettere a lavoro e su cosa: freni, sospensioni elettroniche,

grand prix MANAGER

Ed ecco la sezione "on track", ossia in pista. Questa è la partenza di Interlagos e, anche se non sembra, Schumacher e Alesi sono primo e secondo (lo schieramento, al momento della foto, non è stato ancora aggiornato...).



Ecco come settare gli interni della vettura: bilanciamento dei freni, rapporti del cambio, eccetera eccetera...

E questi invece sono gli esterni. Qui potrete, oltre che sostituire alcune parti del telaio, settare l'aerodinamica della vettura regolando gli alettoni anteriori e posteriori...

sistema idraulico, motore... ce n'è davvero per tutti i gusti. Potrete inoltre sbizzarrirvi nel merchandising scegliendo quali gadget realizzare e altre amenità del genere. A questo punto sarà il caso che passiate ai test in pista, tenendo presente che "girare costa" (no prob, è tutto segnalato a video) e che, finalmente, vi dedichiate al Gran Premio vero e proprio passando prima ovviamente attraverso prove libere, sessioni di qualifica e warm-up. In pista vestirete i panni dei già citati Todt per la Ferrari, Briatore per la Benetton, Frank Williams per la Williams (ma dai?) nonché di tutti gli altri team-manager, il che comporterà che dovrete seguire, più o meno passivamente, le performance dei vostri piloti via monitor dai box, pianificando la tattica di gara, il rifornimento benzina e i cambi gomme a seconda delle situazioni che vi troverete ad affrontare. Non credo sia poi necessario ricordarvi quali possano essere queste situazioni: sorpassi, usura delle gomme troppo elevata, pioggia, la benzina sta finendo...

Com'è intuibile infine, è chiaro che tutto girerà intorno al vostro budget e che, essendo il meccanismo della Formula Uno piuttosto fragile, il gioco avrà termine quando il vostro bilancio bancario sarà in rosso, quando non avrete un motore per poter cominciare una stagione o quando non sarete in grado di far partecipare nemmeno una vettura a un gran premio.

Tornando invece al discorso delle scelte iniziali, selezionando Custom Start vi troverete di fronte ad alcune situazioni di gioco differenti a seconda che optiate per un contratto a breve (tre anni) o a medio-lungo termine (ben 40 stagioni!): nel primo caso vi troverete a dover affrontare degli scenari predefiniti (nel senso che le caratteristiche della squadra e il budget a disposizione non possono essere variati) con tanto di briefing da completare; nel secondo invece, vi verrà data la possibilità di editare a piacimento i parametri che preferite, potendo così realizzare il sogno di noi tutti: formare la coppia Alesi-Schumy. La struttura base poi non cambia. Ci sono diverse situazioni ricreate, viene tenuto conto di tutte le casistiche possibili (infortuni dei piloti, situazioni meteorologiche, guai alla vettura, ecc.) ed è presente la funzione multiplayer: ma, in fondo, il mondo della Formula Uno è proprio questo.

Emanuele Scichilone

In questa sezione potrete costruire diverse strutture per adempiere alle più svariate necessità di ricerca e sviluppo. Attenzione, perché l'investimento è pesantino...

PC

Tecnicamente Grand Prix Manager non è eccezionale, e per vederlo girare decentemente, senza che le chicche di contorno quali i filmati e la sequenza d'introduzione perdano colpi (girando sotto Windows sono in alta risoluzione), bisogna possedere più di otto mega di RAM o, in alternativa un Pentium, o un CD a quadrupla - meglio se entrambi. Con un DX/2, i già citati 8 MB e un 2x è un'agonia. Dal punto di vista manageriale/simulativo, invece, non c'è che dire: ogni fattore è ricreato fin nei minimi dettagli. Insomma, sono stati presi in considerazione tutti gli aspetti salienti del mondo della Formula Uno, la struttura è congegnata in maniera funzionale e, come descritto nella recensione, vengono offerte una marea di possibilità e varianti. Molte di queste, bisogna ammetterlo, si rivolgono più alla gestione strettamente finanziaria della scuderia, piuttosto che all'effettiva regolazione della vettura - scelta che, personalmente, trovo un filo discutibile. Scommetto comunque che gli appassionati del genere (dei manageriali in genere) ci andranno a nozze, dato che per loro la longevità è praticamente infinita; per chi invece non avrebbe una copulazione affettiva con un programma gestionale nemmeno fosse l'unico pezzo di software superstite su un'isola deserta, sarà meglio tener duro ancora per poco e attendere uno dei sicuri eventi dell'anno: l'uscita di Formula One Grand Prix 2.

HARDWARE

Il minimo richiesto è un 486 DX a 33 MHz, con 4 MB di RAM, un CD-ROM a doppia velocità, DOS 5.0 o superiore e Windows 3.1 o superiore. Noi consigliamo almeno un DX/2, con accostati o un CD 4x o più di 8 MB.

MADE LIKE A MOVIE
DESIGNED LIKE A GAME
PLAYED LIKE YOUR
IMAGINATION
MIRAGE
You AGAINST YOUR IMAGINATION
Configurazione richiesta per Ms-Dos: processore 80386 o superiore, lettore CD-ROM a doppia velocità, scheda audio, grafica supportata a 8 bit o a 16 bit, Windows 3.1 o superiore, mouse, minimo 6 Mb di RAM, Dos 5.0
Configurazione richiesta per Macintosh: Macintosh LC o superiori, CPU 68030 o superiore, monitor colore a 13", lettore CD-ROM a doppia velocità, system 7.0 o superiore, grafica supportata a 8 bit o a 16 bit, minimo 6 Mb di RAM.
1° nelle classifiche "VIRGIN™ MEGASTORE" USA!
Atlantean Interactive Games
Distributore esclusivo per l'Italia:
FINSON srl
Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.

Le trovate tutti i mesi in Edicola!

CD MAGAZINE

MP MacPower INTERACTIVE

THE GAMES machine

PC ACTION

XENIA EDIZIONI

BELLAFANTE DESIGN STUDIO-MILANO

POMPEI AD79

Il grande adventure-game made in Italy!

Ambientato alla vigilia della storica eruzione, Pompei AD79 è un fantastico adventure in cui abilità e deduzione sono indispensabili per arrivare alla soluzione finale in un crescendo di incredibili scoperte. La ricostruzione fedele degli ambienti, la grafica a tutto schermo e l'animazione particolarmente curata, sono la garanzia di ore ed ore di gioco appassionato.

Configurazione minima: CPU 80386 o superiore, 4 Mb di RAM, Hard Disk, scheda grafica VGA, Ms-Dos 5.0 o superiore, scheda audio Sound Blaster 100% compatibile (consigliata).

L. 79.000
(LPC0293)

POMPEI AD79 lo trovi in tutti i FINSON SHOP a:

BRESCIA - VIA XXV APRILE 14/A
CATANIA - VIALE AFRICA 120
CUNEO - CORSO NIZZA 42
FIRENZE - VIA BRONZINO 34/B
FIRENZE - VIA DEGLI ALFANI 2/R
GENOVA - VIA ISONZO
GENOVA - PIAZZALE BLIGNY 14 c/o "BISAGNO"
GENOVA - PIAZZA PORTELLO 12/R
MILANO (VIMODRONE) - VIA PADANA SUP. 292 c/o "MASTER BIT"
MILANO - VIA MAESTRI CAMPIONESI 25
MILANO - VIA S. GALDINO 5
MODENA - V.LE GRAMSCI 263/265
PADOVA - VIA EUROPA 2
PADOVA - VIALE VENEZIA 61 c/o "GIOTTO"
PALERMO - VIA G. CAMPOLO 39
PALERMO - VIALE REG. SICILIANA 8875
PARMA - VIA TRENTO 1/D
PERUGIA (FOLIGNO) - PIAZZA S. DOMENICO 10/A
PISA (GHEZZANO) - VIA CARDUCCI 62/C
ROMA - VIA SESTIO CALVINO 123/125
ROMA - C.NE ORIENTALE 4721
SIRACUSA - VIA EPICARMO 19
SIRACUSA - VIA GARIGLIANO 12
TORINO - CORSO FRANCIA 333/4
TORINO - VIA TRIPOLI 179/B
TORINO (GRUGLIASCO) - VIA CREA 10 c/o "LE GRU"
UDINE - VIA LEOPARDI 24/A
VICENZA - S.S. 11 PADOVA SUP. 60 c/o "PALLADIO"

... e presso i migliori rivenditori

FINSON srl
Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.

SHANNARA

Una delle saghe fantasy di maggiore successo in ambito internazionale annovera finalmente tra le sue file anche un capitolo digitale. Avranno saputo quelli della Legend trasporre su computer tutto l'indiscutibile fascino dell'eterno capolavoro di Terry Brooks?

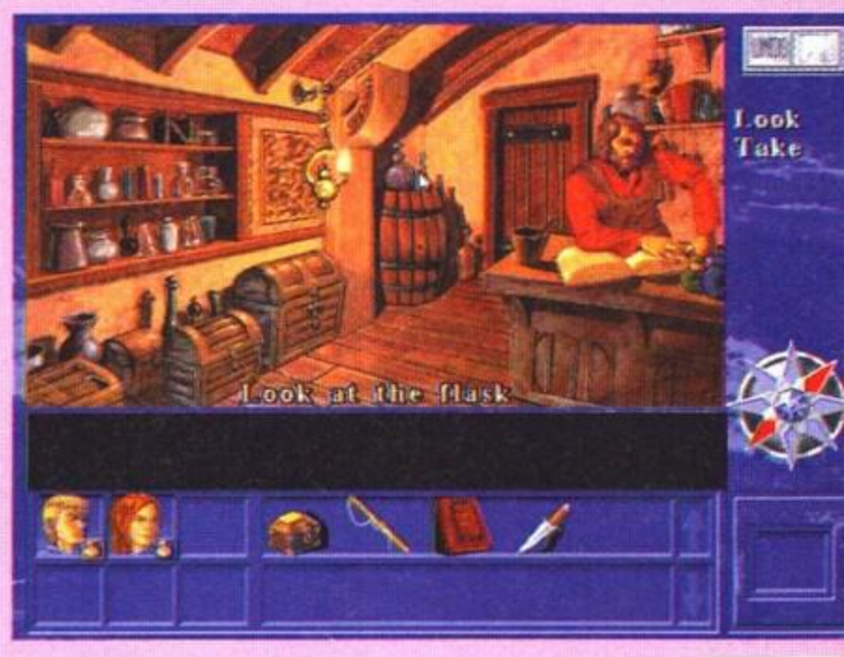
La vicenda narrata da quest'avventura grafica non costituisce, in realtà, la conversione diretta di nessuno dei famosi romanzi scritti da quello che forse è il più seguito autore fantasy contemporaneo. In ogni caso l'ambientazione è quella dell'universo creato dalla mente di Terry Brooks e riprende, sotto la forma di discorso storico, ciò che era stato narrato nel primo volume della serie, "La spada di Shannara". L'avventura, infatti, si colloca nell'intervallo di tempo che intercorre tra il suddetto romanzo e il secondo della serie, precisamente trent'anni dopo la distruzione del Signore degli Inganni a opera del prode Shea Ohmsford.

La nostra storia ha inizio quando Jak Ohmsford, figlio di Shea, ha un terribile sogno: una creatura maligna invoca, riportandolo in vita, lo spirito del potente Brona utilizzando un tenebroso tomo di arti magiche. Il Signore degli Inganni, risvegliato dal suo sonno fatale, brama vendetta sui discendenti della stirpe che lo aveva sconfitto e incarica la creatura, divenuta suo servo, di uccidere Jak.

Prima del risveglio, Jak ha un'ultima visione: Brona invoca l'immagine della spada di Shannara, il talismano del quale si era servito Shea Ohmsford per cancellare le sue menzogne, e lo distrugge.

Naturalmente toccherà a voi interpretare il ruolo di Jak muovendovi attraverso le Quattro Terre secondo le direttive impartitevi da Allanon. Sin dalle prime battute, infatti, l'ultimo della stirpe dei druidi si occuperà di passarvi la sua personalissima dose di nozioni rivedute e corrette e di indirizzare le vostre

Nel giardino reale di Leah, il buco nel terreno è tutto ciò che resta del misterioso giardiniere dal quale eravate stati accolti al vostro arrivo. Le malattia che ha colpito il re non può essere casuale.



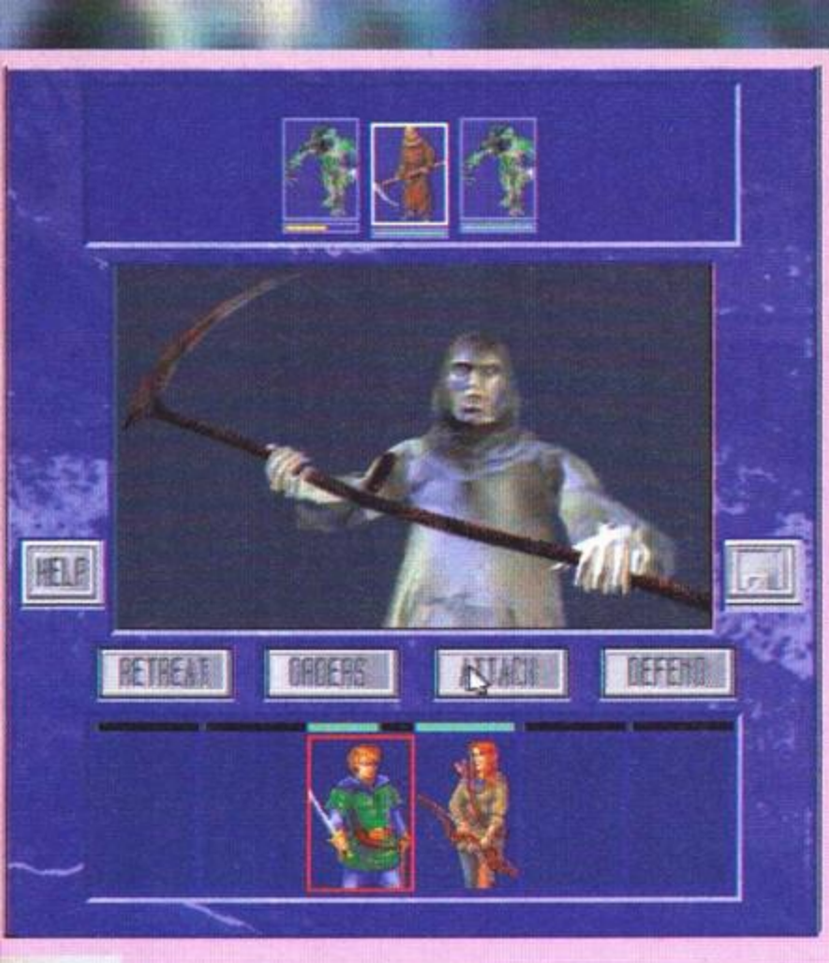
All'interno dell'erboristeria si trovano molti elementi di interazione, ma soltanto alcuni di essi si riveleranno utili ai fini risolutivi. In questo senso la scelta effettuata dai programmatori si rivela assolutamente bilanciata: il numero di elementi con i quali è possibile l'interazione è sufficiente per appagare la curiosità di un esperto, ma mai eccessiva; inoltre - particolare questo di una certa importanza - non ne risulta mai proibitiva la loro individuazione.

Uno scorcio della presentazione. Una creatura maligna ha invocato lo spirito del defunto Brona riportandolo in vita. La principale preoccupazione del Signore delle Tenebre sarà quella di vendicarsi sui discendenti di colui che lo aveva sconfitto e di distruggere il talismano del quale il piccolo uomo della valle si era servito, la spada si Shannara.

Avete fatto solamente qualche passo in direzione est quando incontrate la vostra amica Shella; per liberarla dal tronco che la tiene prigioniera dovrete utilizzare il vostro ingegno.

Dopo il terribile sogno, avete litigato con vostro padre e siete fuggiti nella foresta in cerca di pace. Intanto che pescate, potete prendere qualche nota sul vostro diario di viaggio, ma la calma è solo apparente; presto il male si manifesterà per cercare di distruggervi.

Al capezzale del re Menion Leah avrete l'opportunità di una seconda conversazione con il druido Allanon che vi rivelerà la vostra nuova missione: recuperare la spada di Shannara.



Questa, invece, è l'interfaccia che compare durante un combattimento. Al centro viene visualizzata l'immagine dell'avversario in azione, mentre sopra e sotto di esso trovano posto le icone dei due gruppi. In quanto leader dovrete innanzitutto impartire un preciso ordine ai vostri compagni (se non ne avrete voglia, agiranno a caso), per poi selezionare la vostra azione (che potrà essere di attacco verso uno degli avversari oppure di difesa, utile in caso di basso livello di energia) e dare il via al turno. È importante che il vostro personaggio non perda i sensi per dirigere la battaglia (lo stesso vale per i capi avversari): se Jak ha un livello di energia basso, non utilizzatelo per attaccare.

La locazione principale del castello di Tyrsis è anche l'ufficio di Seneschal, consigliere del re e amministratore di palazzo. Fino a quando il re non vi avrà dato il suo beneplacito, vi terrà d'occhio impedendovi di rientrare in possesso della mazza di Hendel.

Alle porte di Tyrsis ci attende una cattiva sorpresa: orde di non morti si riversano sulle mura della città; dovremo trovare un valido sistema per scacciarli. La rosa dei venti indica le direzioni consentite.

Questo piccolo capanno sembra l'unico riparo in una notte gelida, ma il suo occupante non pare felice di accoglierci.

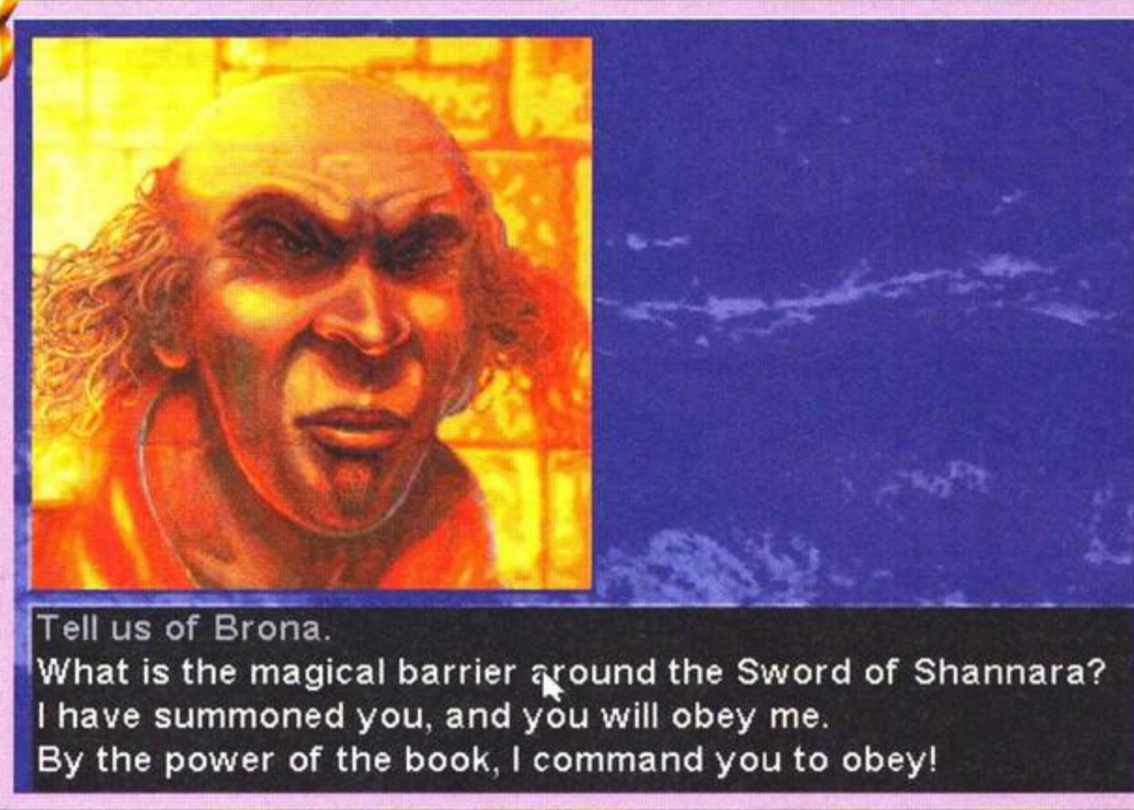
mosse. Così, gradatamente, si delineerà la vostra missione: riunificare le razze nel tentativo di riforgiare la spada di Shannara e scacciare per sempre Brona da questo piano esistenziale.
La struttura di gioco è sostanzialmente quella di un'avventura grafica in soggettiva, con qualche richiamo agli ultimi due prodotti di casa Legend (Mission Critical e Death Gate). A questo proposito è bene mettere subito in guardia tutti coloro che non avessero potuto giocare - e apprezzare - alcuno dei suddetti titoli. L'impatto iniziale è di quelli che lasciano disorientati in tempi come questi nei quali è la tecnica a farla da padrona; questo perché la prima cosa che noterete sarà la mancanza di quella dinamicità tipica dei più recenti e acclamati prodotti del settore (The Dig, Full Throttle, ecc...).
L'interfaccia, dal canto suo, è quanto di più semplice e intuitivo si possa trovare. La schermata di gioco occupa circa i 3/4 dell'area complessiva ed è affiancata dallo spazio riservato all'interfaccia; sotto di essa sono situate le righe dedicate alle descrizioni, il gruppo di icone del party e l'inventario. Relativamente a quest'ultimo, va detto che ogni componente della compagnia ha la possibilità, entro certi limiti (il nano Hendel non cederà mai la sua ascia), di scambiare degli oggetti.

Nella biblioteca del castello di trova la mappa delle Quattro Terre, alternativa in tre dimensioni a quella cui eravamo abituati dai libri di Brooks. Consultandola accuratamente, eviterete di smarrirvi nel viaggio verso Arborlon.

L'interfaccia è quanto di più semplice: cliccando su un elemento con il tasto sinistro compare a lato della schermata un menu contenente le azioni disponibili. Cliccando una seconda volta è possibile eseguire l'azione consigliata, altrimenti si può selezionare quella preferita cliccando sul verbo corrispondente. Infine, cliccando su un altro oggetto presente nella schermata o nell'inventario, il programma tenterà di portare a compimento la combinazione più logica (che, va ricordato, non è l'unica disponibile).

SHANNARA

Avete inavvertitamente invocato il Signore degli Inganni e non siete ancora preparato per affrontarlo; Shella fuggirà, ma voi rimarrete di fronte allo specchio come incatenati. Solo l'istinto potrà salvarvi.

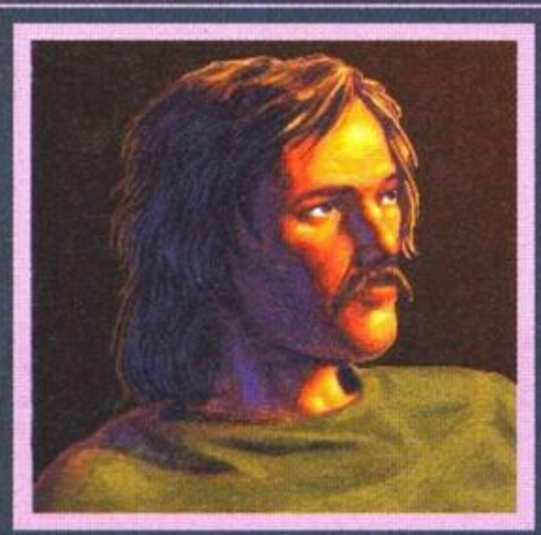


Durante i dialoghi il scomparirà la normale interfaccia per fare posto al set di frasi possibile sormontato dal volto dell'interlocutore. Un'innovazione a mio modo di vedere interessante è il fatto che non viene rappresentata la voce del personaggio controllato (salvo rare eccezioni); in tal modo i dialoghi diventano più snelli e non viene la tentazione di skipparne le frasi.

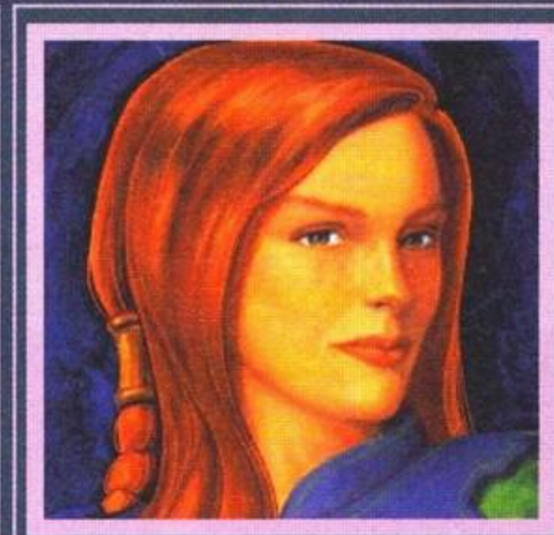
Gli spostamenti sono consentiti soltanto in determinate direzioni - evidenziate in rosso sulla rosa dei venti - e sono selezionabili secondo sue modalità: cliccando sulla schermata di gioco oppure sulla rosa stessa. Per interagire con uno degli elementi presenti sul video, oppure con un oggetto dell'inventario, occorre come prima cosa selezionarlo tramite il tasto sinistro del mouse. A questo punto farà la sua comparsa alla destra della schermata di gioco una lista di azioni consentite, dalla quale selezionare la più opportuna. Alternativamente, premendo direttamente sull'area occupata dall'elemento in questione, sarà possibile eseguire l'azione consentita, mentre cliccando su un altro elemento il programma si occuperà di determinarne la combinazione più logica.
Questo discorso presenta, però, ben tre eccezioni:

SARANNO FAMOSI

Durante l'avventura vi capiterà di parlare con una moltitudine di personaggi, alcuni dei quali potranno prendere parte alla vostra missione. Qui di seguito ho voluto tracciare il profilo di quelli che incontrerete nella prima parte del lungo viaggio.



Menion Leah, padre di Shella, dopo le grandi imprese compiute a fianco di Hendel, è ormai rilegato a governare le sue terre. Quando giungerete per la prima volta a Leah, verrete a sapere che è stato avvelenato da qualcuno e dovrete darvi da fare per guarirlo. Dopo che vi sarete riusciti, Allanon, accorso al suo capezzale, vi illustrerà la vostra prossima mossa ma, a causa della durissima esperienza vissuta, Menion non acconsentirà che Shella intraprenda il viaggio verso Tyrsis. La ragazza, però, fuggirà dal castello per rimanere al vostro fianco.



Shella è stata vostra compagna di giochi durante l'adolescenza, quando vi recavate in visita a Leah, e non tarderà a offrirvi tutto il proprio appoggio. Dopo che l'avrete tratta in salvo da un pesante tronco che la teneva prigioniera, vi ringrazierà immediatamente salvandovi la vita dall'assalto di un nemico alle vostre spalle. Tenace, agile e abile con l'arco - quantunque un poco "peperina" - sarà la vostra prima compagna di peripezie, la spalla ideale sulla quale potrete sempre contare.

Incontrerete questo nano di nome Brendel in una capanna ai confini della città di Tyrsis. Discende direttamente da Hendel, il grande eroe che contribuì, trent'anni addietro, a riportare la pace nelle quattro terre e la sua missione è quella di riportare la mazza del suo defunto parente a Culhaven, città dei nani. Accetterà, comunque, di seguirvi per aiutarvi a riforgiare la mitica spada di Shannara. Il suo temperamento coraggioso insieme alla sua possente ascia da battaglia costituiranno un pesante argomento contro l'orda di nemici che oserà mettersi sul vostro cammino.

Allanon, l'ultimo dei druidi, è anche il primo personaggio nel quale vi imbatterete. Dopo avervi tratto in salvo da un feroce mostro, vi affiderà la prima missione, invitandovi a correre a Leah per avvisare la popolazione del risveglio di Brona. Lo incontrerete in tutti i momenti salienti della storia; sempre un poco tenebroso e autoritario è, infatti, la vera mente che coordina le attività delle Quattro Terre contro il malvagio potere del Signore degli Inganni.

Re Balinor mostra sul suo volto i segni del tempo e delle lunghe battaglie condotte al fine di riportare la pace nelle sue terre. Oltre a essere stato un prode condottiero, si rivelerà anche un regnante leale e attento alle ingiustizie. Nonostante i suoi molteplici impegni, vi concederà diverse udienze e si recherà personalmente a porgere le sue scuse al nano Hendel, ingiustamente bandito dalla città.

Seneschal è il consigliere del re Balinor, ed è sempre alle prese con scartoffie di carattere burocratico. Inizialmente, nonostante possiate avere l'impressione opposta, vi fornirà qualche aiuto, poi, dopo la strigliata da parte del re, non vi ostacolerà ulteriormente, ma non sarà neppure di qualche utilità. È un uomo intelligente, difficilmente aggirabile con le parole e dotato di un umorismo affilato che non tarderà a mostrarvi.

Il trauma del primo contatto con la magia è stato troppo forte e avete perso i sensi; ora dovrete trovare una via d'uscita nel labirinto onirico dei vostri sogni per tornare alla vita.

gli spostamenti da una città all'altra, i combattimenti e i dialoghi. Nel primo caso all'interfaccia normale si sostituirà la sezione di una mappa vista dall'alto dotata di scroll nelle otto direzioni.
Durante i combattimenti, invece, apparirà una terza interfaccia, sempre in soggettiva, raffigurante l'avversario in azione. In questo caso sarà vostro compito organizzare al meglio l'attacco sfruttando le peculiarità degli uomini al vostro fianco (alcuni di essi, nelle fasi avanzate, potranno persino avvalersi della magia), cercando al tempo stesso di preservare la vostra persona da una fine prematura. Infine, durante i dialoghi, apparirà il volto del vostro interlocutore e potrete selezionare una delle frasi tra quelle disponibili. Da notare due particolarità: i dialoghi variano in base alla locazione nella quale sono intrapresi e le frasi già pronunciate vengono contrassegnate da una diversa colorazione (nel caso doveste perdervi qualche particolare importante potrete sempre riascoltare il tutto...).
Tutto l'evolvere della vicenda verrà automaticamente registrato dal programma sopra una sorta di diario di viaggio, che consentirà anche l'aggiunta di note personali e che potrà essere consultato in un qualsiasi istante.
Concludo l'articolo menzionando qualche interessante opzione aggiuntiva offerta dal gioco. Innanzitutto è disponibile un tasto UNDO per annullare l'ultima azione effettuata, anche se, in effetti, non ho mai sentito il bisogno di utilizzarlo. Navigando nel menu principale si scopre la presenza di un filmato che riassume le vicende narrate ne "La spada di Shannara". Infine, i programmatori hanno pensato di includere un efficacie aiuto in linea che, per ognuna delle interfacce presenti, si occupa di darne una breve dimostrazione, rendendo a tutti gli effetti superflua la consultazione del piccolo manualetto allegato.
Questo è quanto, vi lascio al commento e ai vari box informativi.

Massimo "XAM" Svanoni

La ragazza elfa nascosta sull'albero vi accoglierà alle porte della città di Arborlon, caratterizzata da paesaggi invitanti e dai colori vivaci.

UNO SGUARDO IN LIBRERIA

La grande epopea di Shannara è una delle serie fantasy di maggior successo a livello mondiale; essa narra le vicende dei discendenti della stirpe reale di Shannara all'interno di un mondo conosciuto con il nome di Quattro Terre abitato da cinque razze fondamentali: umani, elfi, nani, gnomi e troll (queste ultime due di natura malvagia).
L'intera saga può essere suddivisa in due grandi cicli: il primo ha inizio nel 1978 con "La spada di Shannara", e prosegue nel 1984 con "Le pietre magiche di Shannara", per concludersi nel 1986 con "La canzone di Shannara", forse il migliore dei tre. All'epoca, evidentemente, le storie di Terry Brooks avevano fatto il giro del mondo vendendo ovunque parecchie copie, così, seguendo uno dei più antichi insegnamenti commerciali, lo scrittore americano si è rimesso all'opera per dare vita, nel 1990 al secondo ciclo, denominato "Gli eredi di Shannara".
Diversamente dal primo ciclo, in questo caso si trattava di un'unica vicenda suddivisa nella lunghezza di quattro volumi: "Gli eredi di Shannara" (1990), "Il druido di Shannara" (1991), "La regina degli elfi di Shannara" (1992) e "I talismani di Shannara" (1993).
Ora, tramite un opuscolo contenuto nella confezione del gioco, Terry Brooks annuncia un nuovo libro dal titolo "First King of Shannara", che dovrebbe narrare le vicende delle Quattro Terre durante un periodo antecedente quello del primo libro.

In questo caso siamo in modalità spostamento e la visuale riprende i movimenti del gruppo dall'alto. I mostri sono indicati in colore blu quando li notate ma loro non vi notano, in colore rosso quando vi hanno avvistato. Genericamente non è molto difficile dribblarli in modo da evitare lo scontro diretto (almeno durante i primi spostamenti).

Lo splendore della residenza reale nella città degli elfi contrasta nettamente con le strutture robuste e rozze di Tyrsis e vi invoglierà a una permanenza più prolungata del previsto.

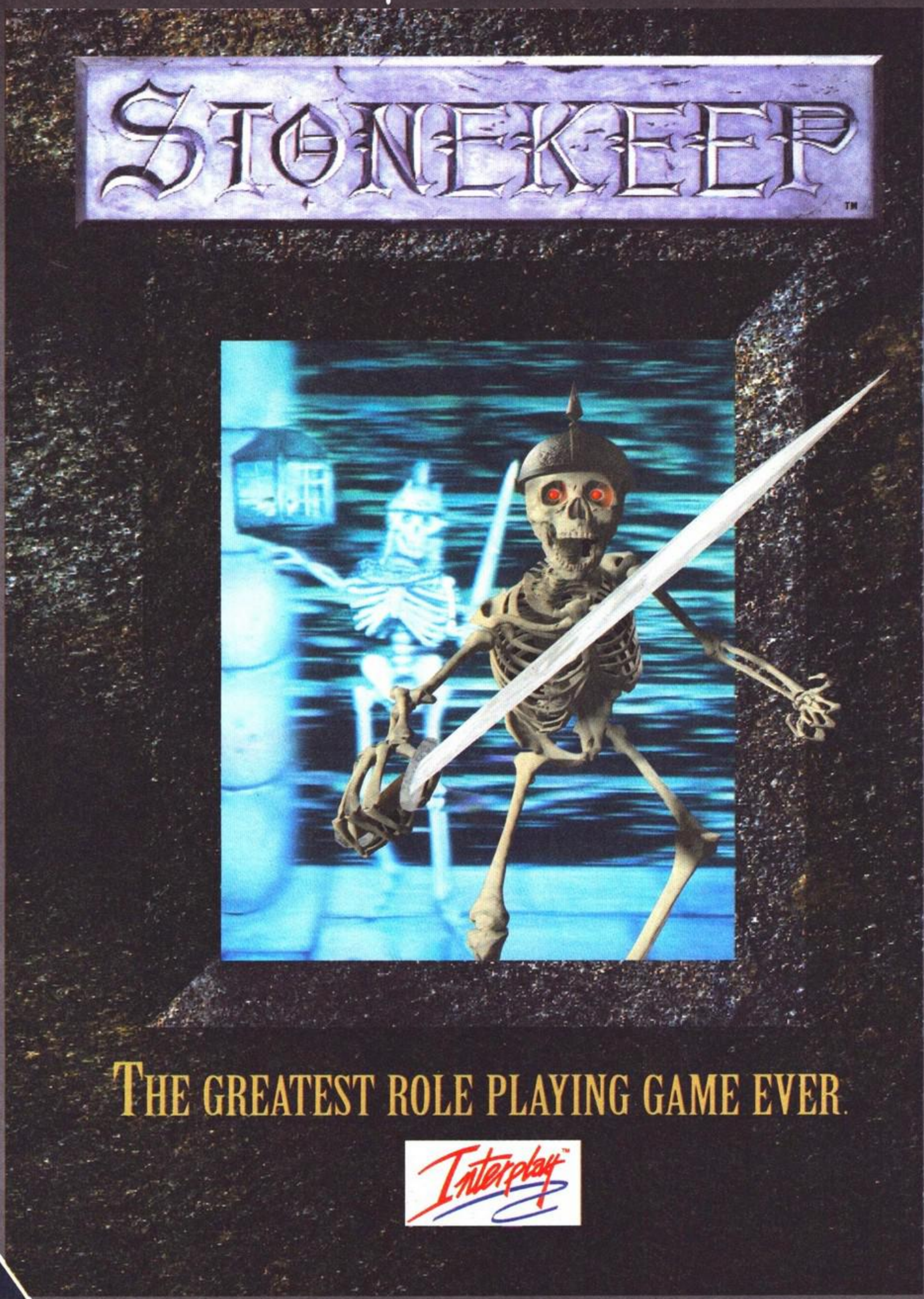
PC-CINEM

Shannara si presenta come l'ennesima avventura grafica in stile Legend, arricchita di qualche aggiunta di rilievo, ma pur sempre disorientante nei confronti di tutti coloro che non hanno mai giocato uno dei suoi prodotti. Superata la fase iniziale e messo da parte quel vago sapore di vecchio che può aver colto l'inesperto utente, ecco che gli autori di Shannara (i designer sono gli stessi della serie di Quest for Glory, tra le altre cose) rivelano le loro notevoli potenzialità riportando su schermo tutta l'atmosfera che si respirava su carta. Proprio l'atmosfera e la trama sono i punti di forza di questa casa, che, in questo senso, aveva già fatto un buon lavoro in precedenza.
In generale, infatti, tutta la struttura di gioco si regge egregiamente e i vari elementi risultano ottimamente legati tra loro. Gli enigmi non sono mai proibitivi, ma neppure semplicissimi, riuscendo in tal modo a tenere impegnato il giocatore per il tempo che si definirebbe sufficiente a garantire il bilanciamento ottimale della giocabilità.
La grafica, sebbene sia quasi totalmente statica (nel senso che molto raramente si potrà assistere al movimento dei personaggi durante le normali fasi di gioco), risulta nel complesso di buona fattura per un utilizzo dei 256 colori in alta risoluzione davvero azzeccato. Risultato analogo per quanto riguarda il sonoro (anche se le musiche, dopo qualche ora di gioco, potrebbero sembrare un poco ripetitive) che vanta un parlato ottimamente interpretato da una trentina di attori professionisti.
Insomma, Shannara rappresenta il sogno realizzato di tutti gli amanti - in senso letterario - di Terry Brooks: vi condurrà sulle ali della fantasia nel magico mondo da lui creato per farvi visitare attraverso gli occhi del giovane Jak tutti quei luoghi resi popolari dalla serie dei suoi romanzi. Imperdibile per gli appassionati, una bella esperienza per tutti gli altri.

HARDWARE

Per giocare a Shannara avrete bisogno di un 486 33 con CD-ROM (con un 2X, durante i filmati, si notano diversi scatti, mentre nel caso del 4X non ci sono problemi), 4MB di RAM e un mouse Microsoft compatibile. La scheda grafica dovrà essere compatibile con lo standard VESA, mentre per quanto riguarda la scheda sonora potrà essere operata una scelta nella famiglia delle FM OPL2 compatibili (Sound Blaster, SB16, ecc...) oppure in quella delle compatibili con lo standard General MIDI (AWE32, Ensoniq SoundScape, Gravis Ultrasound, MediaTRIX Audiotrix, ecc...). Come ultima nota segnalo che il gioco funziona indistintamente sotto DOS oppure sotto Windows '95 e l'installazione può occupare 3MB, oppure 106MB secondo la scelta effettuata.

ALLA RICERCA DELLA TUA ANIMA...



DELPI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

PC 486, 8Mb RAM O SUPERIORE 33 MHZ 32 Mb SU HARD DISK 8 Mb RAM, DOS 5.0 O SUPERIORE, LETTORE CD.Rom, SVGA, SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER O COMPATIBILE

IL GIOCO DI RUOLO PIU' SORPRENDENTE.

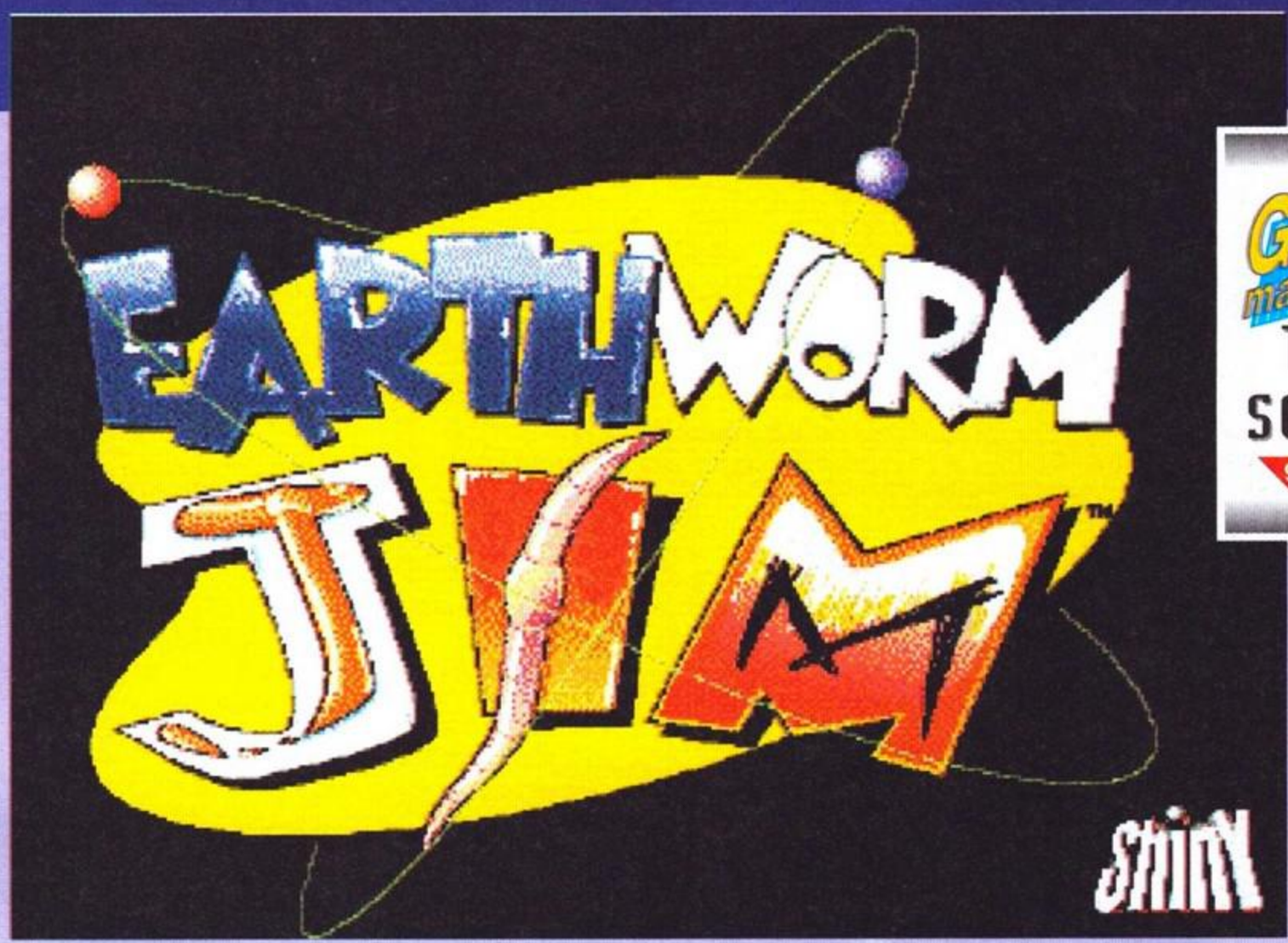
30 ANNI DI LAVORO-UOMO, 60 ORE DI GIOCO, DRAGHI E CREATURE TRIDIMENSIONALI RENDERIZZATE, EFFETTI SPECIALI, GRAFICA A PIENO SCHERMO, SEQUENZE CINEMATOGRAFICHE MOZZAFIATO

£ 129.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

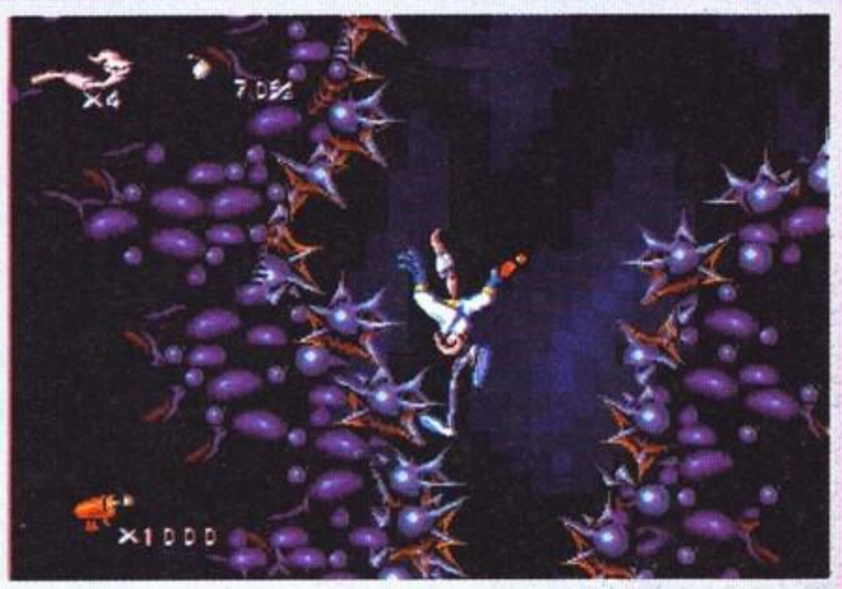
LEADER



E' finita! Finalmente "back in action". Non avete idea di quanto mi sia mancata la vita redazionale in quel di Portogruaro! Ma ora, per il vostro immenso dispiacere, sono tornato: neanche l'Esercito Italiano mi vuole (e meno male per me! Un po' meno per il resto della redazione!). Ad ogni modo ricominciamo a parlare di videogiochi e fortunatamente non di guerra.
L'Activision, dopo l'exploit di Pitfall e in collaborazione con la Kinesoft Development (già autrice dell'appena citato titolo), ha deciso di ripetere l'esperimento "facciamo un arcade sotto Windows 95". La scelta del gioco da convertire è stata molto semplice in quanto è ricaduta su un prodotto che riscosse un grandissimo successo ai tempi della sua uscita (circapiùomeno un annetto fa) su Megadrive e Super Nintendo. In Earthworm Jim, come si evince dal titolo e dalle foto, vestirete i panni di un verme (e già qui mi viene da notare come il mondo dei videogiochi stia cambiando: una volta l'uscita dei prodotti era divisa per generi: c'era il periodo in cui uscivano mille simulazioni di volo, quello con i prodotti sportivi ecc. Oggi sembra che il mercato si stia concentrando sul mondo degli anellidi! Prima Worms e ora questo. Mah). Ad ogni modo, torniamo a noi: se è vero che la trama di un arcade solitamente non ha molta importanza, è anche vero che quella di Earthworm Jim merita di essere narrata almeno per rendere omaggio al suo autore, che riuscirebbe a essere un degno avversario del nostro FBS in quanto a demenzialità (sebbene, probabilmente, entrambi i soggetti siano caduti in un pentolone di acido lisergico quando erano piccoli... Ma questa è un'altra storia).

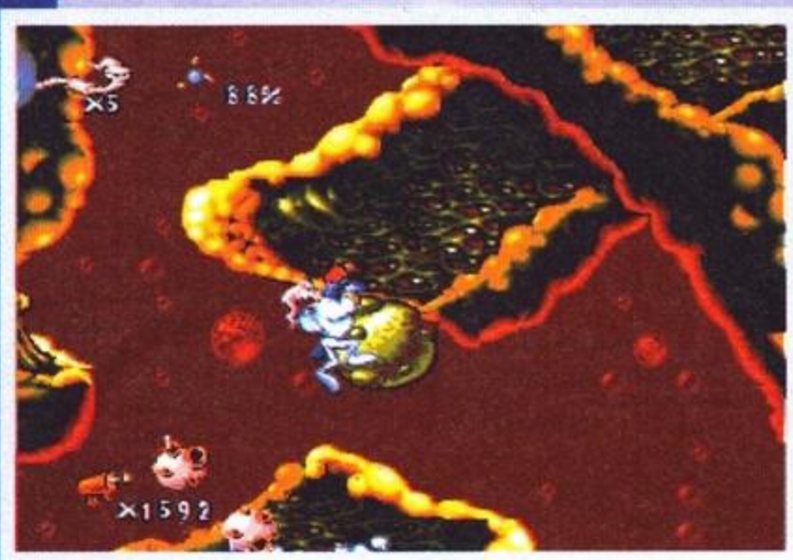
Che ci sia qualche nesso nel fatto che il primo gioco che mi fanno recensire su TGM da quando sono tornato da militare abbia come protagonista un verme?

Sulla Terra è un giorno come tanti altri, i bambini vanno a scuola, i redattori vanno in redazione, TMB si mangia quintali di panna montata e un piccolo lombrico se ne sta andando in giro per i fattacci suoi facendo tutte quelle cose che solitamente un lombrico fa (ma che diavolo potrà fare oltre che strisciare?). Ed ecco che ora entra in scena il primo cattivone: il corvo che, poverino, non mangiava da un sacco di tempo. E quale cibo migliore per un corvo se non un verme? Comincia quindi l'inseguimento, ma il nostro Jim (questo il suo nome) riesce a scamparla per un pelo.
Nel frattempo, in una galassia lontana lontana, un tizio chiamato Psy-Crow (stupidissimo gioco di parole) è all'inseguimento di un piccolo vascello ribelle; dopo una corsa all'ultimo sangue il nostro Psy-Coso riesce ad abbattere il rinnegato, colpevole di aver appena rubato un oggetto chiamato Ultra-High-Tech-Indestructible-Super-Space-Cyber-Suit (una sorta di tuta del potere...). Abbattere il vascello comunque non bastò per far contento il corvaccione spaziale, il quale decise di affrontare il rinnegato in un testa a testa. Il povero tapino tampinato (©1996 BDM) estrasse la pistola, ma il rapace ne aveva una più grossa! Resosi conto della sua inferiorità il poverino chiese pietà, ma il volatile aveva già ricevuto i suoi ordini dalla "pulsante, piena d'insetti e sudaticcia" regina Slug-For-a-Butt (e ve lo lascio tradurre da soli!): blastare l'indegno essere...
A questo punto voi direte: ma che c'entra tutto ciò con il nostro Jim? Con calma, tanto di spazio ce n'è e se state leggendo TGM in pullman o a scuola (rigorosamente durante l'ora di matematica o italiano!) di fretta non dovreste averne. Torniamo a noi; durante l'esplosione della navicella ribelle la tuta super potenziata andò a finire sulla Terra proprio nei paraggi di Jim che si stava bellamente facendo gli affari suoi; almeno sino a che non vide la supertuta. Inutile dire che ci si infilò dentro per nascondersi e riposarsi dopo la faticaccia appena sostenuta nella fuga dal corvaccio maledetto. Ma ecco fatto il patatrac! La tuta si attiva immediatamente e si adatta al suo ospite. Jim non ci capisce più nulla! Sa solo che ora possiede braccia, gambe e una discreta muscolatura: si è trasformato in Earthworm Jim. La sua vita da questo momento in poi sarebbe cambiata radical-



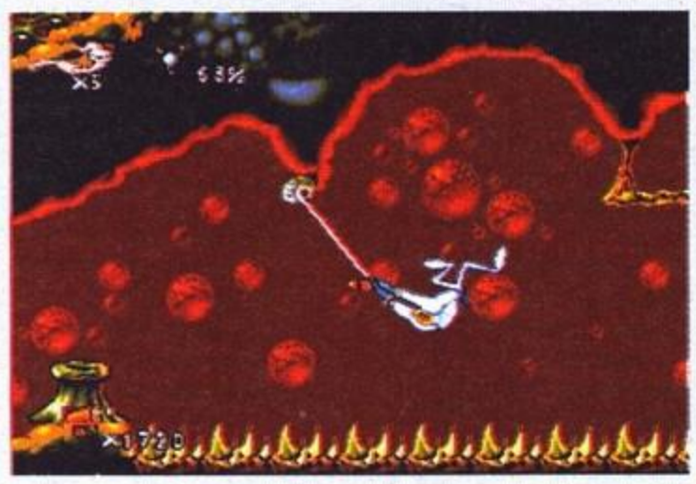
Questo è un particolare dell'ultimo livello: la situazione è piuttosto, come dire, spinosa...

Ah ah! Ecco Jim "desnudo" come mamma l'ha fatto; notate come, mentre gioco beatamente, il Paint Shop Pro stia elaborando un'immagine in background... Potenza di Windows 95.



Probabilmente uno dei livelli più disgustosi dell'intero gioco: siamo all'interno di un intestino, peccato che non sappiamo di cosa. Oltretutto quelle spore in basso a sinistra non sono certo incoraggianti...

Ecco come usare il proprio corpo in maniera utile (Pubblicità Progresso): sfruttando le potenzialità della supertuta possiamo superare anche gli ostacoli più ostici...



Dopo aver perso una gara con Psycho-Crow, eccoci a duellare... Purtroppo per lui gli sto dando una manica di mazzate sulle gengive (anche se i corvi non le hanno...Beh, il concetto è chiaro lo stesso no?).

Ecco la gara con Psy-Crow. Stiamo vincendo, ma ricordatevi: mai fidarsi dei corvi!

Ed ecco il livello del Bungee Jump: lo scopo è rimbalzare cercando di far sbattere quella sorta di marziano putrido contro il muro per spezzare la corda che lo tiene "in gioco". Tenete conto che anche lui ha lo stesso scopo e che in fondo al burrone c'è una creatura con molta voglia di vermi...

mente. Guardandosi intorno, Jim nota anche una cosa rossa attaccata alla sua cintura: una pistola al plasma!!! Cosa fare? Ma certo, blastiamo il corvo... E così fu fatto.
Psy-Crow intanto è arrivato sulla Terra e Jim, nascondendosi dietro a un cespuglio, riesce a intercettare una comunicazione con la regina, assolutamente decisa a rimettere le sue sudaticce mani sulla supertuta che la renderebbe più bella della sua sorella gemella ingiustamente imprigionata da qualche parte. Ecco allora che voi, nei panni del Superverme (non ditemi che non l'avevate ancora capito!), decidete di raggiungere la principessa "What's Her Name" prima che Psy-Crow riesca ad acciuffarvi e riprendersi la tuta...
Uff... Finita! Peggio di una telenovela...
Una volta inserito il CD, il gioco parte da solo utilizzando la routine di Autoplay di Windows 95 (che dovrete avere per forza se volete giocare...). Le opzioni che ci si presentano sono le classiche: inizia una nuova partita, registrazione in linea più un piacevole add-on: il fondino, gli effetti sonori, il puntatore e le icone di sistema di Earthworm Jim! L'idea è carina, ma in linea teorica dovreste possedere per forza Microsoft Plus!, anche se, in pratica, potrete copiare quello che vi interessa a mano.
Una volta caricato il gioco, potremo impostare la risoluzione con la quale giocare: finestra standard (320*224), doppia (640*480) oppure a tutto schermo (mandando cioè Windows 95 in background), prediligendo la velocità (320*200) o la fluidità (320*224); sarà poi possibile settare la priorità con la quale il processore deve gestire il programma rispetto alle altre applicazioni in background (tempo reale, alta o normale), il volume degli effetti sonori e della musica (rigorosamente tracce audio), il livello di difficoltà e, infine, il sistema di controllo (joypad ad almeno 3 tasti o tastiera).
Oltre a tutto questo è presente anche un help in linea per ottenere informazioni, trucchi e consigli.
Parlando finalmente del gioco vero e proprio, Earthworm Jim è un platform game demenzialissimo (come già avrete avuto modo di notare dalla trama e dalle fotografie che accompagnano la recensione); il protagonista principale può saltare, arrampicarsi e planare facendo girare vorticosamente la testa. Per ciò che riguarda il suo, chiamiamolo così, apparato difensivo, può contare su una pistola al plasma, su se stesso (nel senso che potrete usare il vostro corpo da anellide come frusta) e su dei simpatici add-on come missili a ricerca e un mega plasma spazzatutto.

Ma chi sarà mai, Batman? Eccoci piombare giù dal cielo per far fuori quella sottospecie di occhi con le ali...

La situazione non è certo delle più agevoli...

Siamo al livello ispirato a Sleepwalker: in questo momento, una pioggia di meteoriti si sta abbattendo sul malaugurato cagnolino che voi dovrete proteggere: infatti, se per un qualche malaugurato caso dovesse farsi del male, una reazione a catena lo trasformerebbe in un terribile mostro pronto a farvi, questa volta sì, davvero male...

Come per Pitfall, anche in Earthworm Jim non sarete costretti a dover finire tutti i livelli del gioco uno dietro l'altro ma potrete sempre continuare dall'ultimo livello raggiunto (ce ne sono 20, uno in più rispetto alla versione su cartuccia). I vari stage sono ambientati nei posti più differenti, dall'intestino di una non ben specificata creatura a dei sottomarini, passando per discariche e città fantasma . Ne esistono poi alcuni un po' particolari. Qualche esempio?

MA SEI PROPRIO UN VERME!!!

Come già accennato nella recensione e nell'opinione, Earthworm Jim è un tizio piuttosto poliedrico. Eccone qui di seguito qualche esempio:

Oops! Che bei boxer che porta il nostro Jim!

Siamo in piena crisi "canterina".

Qui cerca di emulare il BDM incavolato (generalmente infatti non sono così robusto!!!)

Classicissima posa plastica...

Ed eccolo quando cerca di emulare Buffalo Bill.

Ci è appena caduta la pistola in testa!

Baffi, naso e occhiali finti... Un emerito imbecille!!!

La tuta si sta ribellando e usa EJ per "saltare la corda", peccato che la corda sia proprio il protagonista del gioco!

Mai giocare con le armi cariche (e questo me lo dicevano anche in caserma!)

Versione da combattimento della serie "se te pijo te rompo"

Stavolta la pistola è andata a finire nel posto giusto (ehm...)

Eccoci in piena azione!!!

Durante il gioco vi capiterà anche di andare a spasso in groppa a un simpatico topastro...

No probs: vi dice niente la parola Bungee Jump (non sono sicuro che si scriva così...)? O ancora, chi si ricorda del vecchio Sleepwalker della Ocean? Bene, c'è un livello dove un tenero cucciolino deve essere accompagnato alla fine del livello e provate a indovinare a chi spetterà il compito di aiutarlo? Già già... Penso di aver detto tutto quindi vi rimando ai vari box, fotografie e all'opinione.

Stefano "BDM" Petrullo

REVIEW

PC

Ma che bel giocone! E' troppo esagerato! Sinceramente mi aspettavo di meno da questo Earthworm Jim, forse a causa del fatto che Pitfall mi aveva un filo deluso. Non era certo brutto, anzi, però pensavo meglio, tutto qui. Il nuovo prodotto Activision invece è decisamente meglio strutturato oltre che demenziale fino all'inverosimile: dove si è mai visto un verme che prende a calci un cane e che fa a botte con un corvo? E poi è troppo stupido! Quando lasciate fermo il vostro personaggio questi si mette a perdere le mutande, sparsi in faccia e, generalmente, fare milioni di cose diverse (è un po' la "verme version" del nostro buon Fabio Simonetti) caratterizzate da un unico denominatore: la demenzialità più demente mai vista nel mondo dei videogame. Chi ha realizzato il personaggio è un genio: Jim sembra essere stato studiato a tavolino aspetto per aspetto. I livelli di gioco sono vari e tutti discretamente grossi: fantastico lo stage del Bungee Jumping che aggiunge varietà assieme al livello del cagnolino e alle competizioni con Psy-Crow. Come quali competizioni? Ah ah, or ora mi sovviene di non avervi accennato a questa fase di gioco (chiedo umilmente venia, è tanto che non scrivo): tra un livello e l'altro dovrete affrontare una gara di moto spaziale in mezzo agli asteroidi contro Psy-Crow. Se vincete, nessun problema; al contrario, se perderete, dovrete affrontare il cattivone a suon di plasma-gun e frustate in duello one-on-one. Insomma, come avrete capito, per questo titolo "monotonia" è un vocabolo inesistente . Purtroppo la presentazione non c'è, eccezion fatta per un filmatino in bianco e nero davvero esilarante: ma d'altronde chissenefrega? A che serve, alla fin fine?.

Per quel che riguarda l'aspetto puramente grafico, le soluzioni utilizzate sono davvero eccellenti; c'è il parallasse e i livelli sono disegnati in maniera geniale con una prospettiva cui solo le foto potranno rendere giustizia. Gli sprite sono animati e colorati benissimo anche se, ovviamente, quello di Jim è il più curato dal punto di vista delle animazioni e del numero di frame. Tocchi di classe a iosa anche qui: per esempio, in un paio di livelli vi viene rubata la super tuta e voi dovrete semplicemente guidare il verme, privo di una qualsiasi difesa. Il volto di Jim cambia da quando è nella tuta dove, sicurissimo di sé, possiede un'espressione cattivissima a quando, nudo come mamma l'ha fatto, ha un faccino timoroso. Eccezionale. Quanto al sonoro, beh, è demenziale almeno quanto la grafica; motivetti stupidi anni 30, brani di musica classica e canzoncine country, senza per questo disdegnare qualche ottimo brano d'atmosfera e degli effetti sonori troppo scemi.

La giocabilità è ottima, a patto di possedere un joypad a 4 tasti; con la tastiera infatti dovrete farci un po' la mano. Per la longevità nessun problema: i livelli sono tanti, ma sappiate che giocare a livello easy risulta forse un po' semplice per i giocatori più esperti. In pratica, se Pitfall aveva preso una buona votazione in quanto un ottimo gioco, Earthworm Jim si assicura un bel Top Score e la palma (mia personale) di candidato a "miglior platform per PC". See ya!

HARDWARE

Per giocare bene a Earthworm Jim dovrete avere prima di tutto almeno un 486 33 MHz (anche se sarebbe meglio un DX2 o un Pentium), una scheda SVGA PCI o Vesa Local Bus, Windows 95, 8 Mega di RAM e un lettore di CD-ROM a doppia velocità. In più vi consigliamo anche un bel joypad Gravis a 4 pulsanti... Come avete visto, lo spazio disponibile su hard disk non è contemplato in quanto il gioco funziona direttamente da CD (esclusi un paio di file che servono al programma per tenere memorizzato il livello che avete raggiunto).

A MARZO GIOCA LA TUA COPPA DEI CAMPIONI
con philips media

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
© UEFA 1992

SUL NUMERO DI MARZO DI THE GAMES MACHINE LA RECENSIONE COMPLETA!!!

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
PC CD ROM
favoloso gioco di calcio arcade/manageriale
tutte le squadre e i giocatori della champions
league 95/96
tutto in italiano

KRISALIS SOFTWARE LTD.

REVIEW

Sketch Turner è un disegnatore di fumetti che viene improvvisamente risucchiato tra le tavole cha ha appena disegnato: in lotta contro il perfido Mortus, ogni singola vignetta diventerà un campo di battaglia e ogni pagina sarà un nuovo capitolo di questo interessantissimo platform game della SEGA.

Come molti di voi avranno già capito dando magari una rapida occhiata alla recensione di Ecco The Dolphin, la SEGA sta muovendo i suoi primi passi nel mondo dei PC con due titoli che possiamo tranquillamente definire le "teste di ponte" della futura invasione che la casa giapponese pare avere in serbo per noi. Ma d'altronde, il mercato dei videogame dedicati ai personal computer sta diventando sempre più consistente per essere ignorato da chi il senso degli affari lo ha fin dalla nascita. E se le console finora hanno sempre mantenuto uno standard tecnologico tale da non permettere conversioni per gli IBM e compatibili, ora, con l'avvento del Pentium e della nuova generazione di schede grafiche accelerate della Nvidia e della Creative Labs, il divario si fa sempre meno consistente. Non deve quindi destare stupore trovare recensiti in questo numero due titoli che altrimenti avreste trovato tra le pagine del Consolemania Corner, né tantomeno deve sorprendere il fatto che, come già annunciato il mese scorso, prima o poi ci troveremo qui a commentare Virtua Fighter 2 per Windows 95. Ma terminando questa breve del futuro contesto videoludico, passiamo alla descrizione di Comix Zone, titolo sulla carta piuttosto interessante.

Che ne dite, la situazione è abbastanza tesa?

Siamo alla fine del primo livello e con una rapida combo abbiamo appena scaraventato il nostro avversario due vignette a destra: la carta stracciata è lì che lo testimonia...

Questo bavoso alieno non è altro che il portatore di una folta schiera di mostriciattoli simili ai face-hugger di Alien: da eliminare quanto prima...

Siete appena stati catapultati nel mondo di Comix Zone e una mano malefica vi disegna sotto il naso il prossimo avversario: se non è questo un tocco di classe...

Come già accennato nel cappello, Sketch Turner sta disegnando in una notte tempestosa l'ennesima tavola di un suo fumetto quando accade una cosa per lui decisamente poco piacevole: Mortus, il cattivo dei suoi racconti, in un disperato tentativo di uscire dalla carta e assumere una vera esistenza nel mondo reale, attira il suo creatore nel fantasioso mondo di Comix Zone per ucciderlo e impossessarsi del suo corpo. È quindi non senza una certa sorpresa che all'inizio il nostro eroe, prototipo dell'americano dal modo in cui si veste a quello in cui parla, si trova proiettato nelle ambientazioni che lui stesso aveva disegnato solo qualche minuto prima. Guidato dall'esterno dalla bella Alyssa Cyan e aiutato da Roadkill, il topo che viveva in casa di Sketch ora trasformatosi in una sorta di roditore mutante dai poteri elettrici, Mr. Turner inizierà a combattere per la sua stessa vita contro le creazioni della propria fantasia.

Cos'altro meglio di questo eccezionale slide poteva chiarirvi la struttura di Comix Zone?
Nella foto che vedete, una volta "ripulita" la seconda vignetta potrete scegliere se calarvi in quella sottostante o se, al contrario, proseguire in quella di destra. Queste due strade diverse si ricongiungeranno nella prima immagine della penultima riga salvo poi portare entrambe all'ultima sezione situata in basso a destra. Una volta saltato il baratro, non vi resterà altro che passare al livello successivo voltando pagina...

CALCI, PUGNI E MAZZATE SULLE GENGIVE: QUESTO E ALTRO IN COMIX ZONE...

Come accennato nel corso della recensione, i movimenti a disposizione de nostro eroe sono tanti e tutti vari: per darvene un'idea ho pensato di realizzare questo box nel quale vi propongo alcune delle mosse più frequenti...

Ecco a voi il "Colpo dell'Ascella Pezzata", col quale si stendono gli avversari troppo zelanti: quella scia bianca che vedete sotto il braccio, al contrario di quello che si potrebbe pensare, non è lo spostamento d'aria tipico di un uppercut bensì il primo sintomo che il nostro Sketch Turner è stato catapultato in Comix Zone un secondo prima di andare sotto la doccia.

Quella che vedete non è la mossa "carica del toro" ma semplicemente la prima parte della capriola che potrete fare ogni volta che vogliate scappare o, al contrario, avvicinarvi al vostro avversario evitando i suoi colpi alti.

Le caviglie dei vostri avversari non avranno più segreti per voi dopo che avrete utilizzato questa spazzata bassa: provare per credere!

"Non ci sto più dentro..." È questa prima cosa che ho pensato quando ho visto il nostro buon Sketch Turner provare a uscire dalla vignetta senza aver prima fatto fuori tutti i suoi avversari...

E chi l'ha detto che in Comix Zone ci si meni soltanto? Alle volte si tirano anche delle leve!

Qui si comincia ad andare sullo sfizioso: il calcio alto in verticale non è propriamente facile da eseguire se non al termine di una combo e, quando va a segno, è capace di far volare il malcapitato da una parte all'altra della vignetta. Altamente consigliato...

Che fare quando qualcuno vi passa sotto i piedi, specie se si tratta di un ninja armato fino ai denti? Semplice: guardate verso il basso, prendete la mira e premete il tasto!

Della serie "Juri Chechi è un poppante", eccovi Sketch Turner in tutto il suo splendore mentre volteggia appeso alla tubatura scalciando frontalmente. Atletico, eh?

"Quando si è in difficoltà, un calcio basso sulle ginocchia risolve sempre la situazione": e noi eseguiamo senza indugio...

"Mi scusi, potrei sistemarle quell'otturazione sui molari?": mi raccomando, prima di ogni scarpata in faccia al vostro avversario, chiedete sempre il permesso. L'educazione prima di tutto...

È il calcio volante: con questa classica mossa di kung-fu ci si mette sempre al riparo da spiacevoli inconvenienti...

Il pugno basso è l'ABC di qualsiasi gioco preveda delle scazzottate: utilizzate questo colpo quando volete andare sul sicuro...

"Ops, mi si è strappato il cavallo dei pantaloni..." Sembrerebbe voler dire questo il nostro eroe mentre piazza un calcio doppio appeso alla grondaia...

He he he... Calzettone al vento, anfibio in mano, il nostro Sketch anziché fumarsi l'impossibile prova a farsi qualche trip mistico annusandosi lo scarpone: tipico di quando vi fermate troppo a lungo senza far niente...

La capriola a mezz'aria, più che avere una qualche utilità, è solamente un modo coreografico per saltarsene via da qualche zona particolarmente calda...

Ecco forse il riquadro che meglio esprime lo spirito di Comix Zone: Sketch Turner che si cala da una vignetta in quella sottostante...

"Super-eroe per caso": quale altra definizione può meglio adattarsi al protagonista di un videogame che ha dei superpoteri senza neanche saperlo?

Avete un avversario a destra e uno a sinistra e non sapete come liberarvene? Semplice: un calcio rotante al volo può risolvere ogni vostro problema...

"I Should Have Known", "Avrei dovuto saperlo", esclama Sketch Turner di fronte a un alieno che gli è appena colato di fronte da un oblò incrinato: come se queste cose accadessero tutti i giorni...

Questo quindi è il background del gioco: ma come si svolge in definitiva l'azione in questo arcade della SEGA? Ebbene, e qui è la nota lieta, se la trama non brilla forse per la sua originalità (chi ha l'età giusta per aver assistito più di 10 anni fa all'esordio degli A-Ha con il video della loro "Take On Me" capirà a cosa mi riferisco), quello che mi ha invece lasciato a dir poco sorpreso è la struttura di questo programma. Essendo stati trasportati all'interno di un fumetto, ogni singola vignetta si trasformerà in un campo di battaglia da dover superare per passare a quella successiva, e così via fino alla fine della pagina, voltata la quale si passa all'episodio successivo. Questa idea, già di per sé a mio avviso molto originale, è stata poi

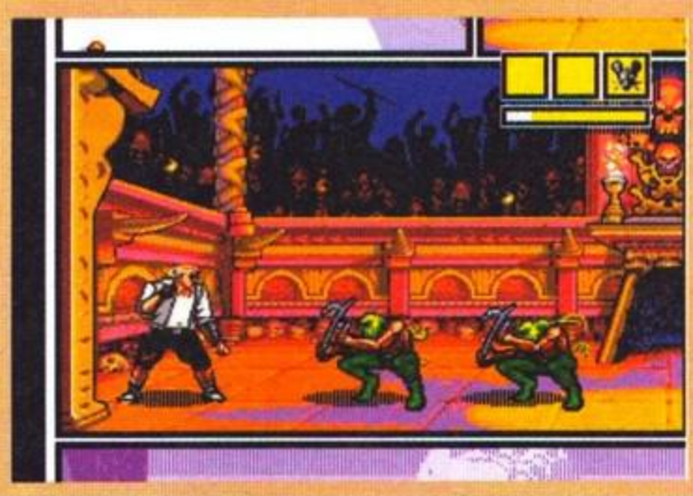
Dalla grafica di questa vignetta di inizio livello si vede come Comix Zone sia stato realizzato da veri disegnatori professionisti...

migliorata da una serie di dettagli che non mancheranno di far piacere ai più attenti: trovandosi a combattere negli angusti spazi di una pagina di carta, sarà molto divertente assestare una combo di calci e pugni che mandi l'avversario a sbattere contro il confine di carta bianca che separa una vignetta dall'altra; tutto ciò, naturalmente, nel caso che l'avversario non sia abbastanza pesante da "stracciare" il foglio e passare così alla locazione successiva. L'impronta prettamente fumettistica è poi mantenuta anche nei dialoghi tra i vari personaggi, molto concisi e racchiusi tutti rigorosamente entro gli spazi di un balloon. Chi come me è un accanito lettore di fumetti non potrà quindi che guardare con un certo interesse a questo titolo che a mio avviso porta una ventata di novità all'interno di un settore che troppo spesso ci ha abituati a prodotti simili tra loro...

Per il resto la struttura di Comix Zone è presto detta: ognuno dei tre capitoli di questo arcade si suddivide in due livelli, rappresentati da altrettante facciate. Ogni volta che si giunge al termine di un livello, si volterà pagina e si assisterà a una sezione nella quale verranno conteggiati tutti i bonus derivanti dall'ammontare dell'energia rimasta piuttosto che dalle combo messe a segno. Terminato anche questo momento, si verrà proiettati in una nuova avventura. Il nostro eroe, pur avendo a disposizione solo due tasti per essere comandato, potrà poi compiere una varietà di colpi a dir poco incredibile, lasciando quindi al giocatore non solo il piacere di far fuori gli avversari ma anche di sbizzarrire la propria fantasia circa il modo in cui farlo. Ganci dal basso verso l'alto, calci volanti, combinazioni di sidekick e reverse, pugni, prese e altre delicatezze analoghe saranno i mezzi che avrete a disposizione per sconfiggere l'esercito messovi alle calcagna da Mortus e rappresentato per l'occasione da robot, ninja, orribili creature mutate, enormi insetti metallici e tutto quanto possa uscire dalla matita di un disegnatore di fumetti. Ad aiutare la vostra missione sarà poi presente una discretamente folta schiera di bonus comprendente bombe, granate, coltelli, thé freddi (come altrimenti ristorare le vostre energie?) e super-hero, simpaticissimi gadget che vi trasformeranno nientemeno che in un super-eroe. Che ne dite, siete pronti allora per il commento finale?

Stefano Silvestri

Siamo al terzo livello e siamo precipitati guarda caso proprio in un'arena dove si terrà un combattimento di kung-fu: con voi come protagonista...



Alla fine di ogni livello il colore riempirà sempre più la vostra sagoma in tenuta da super eroe: cosa accadrà alla fine?

HARDWARE

Come avrete capito, le richieste di Comix Zone si potrebbero definire in tutti i modi tranne che "parche". Per giocare a finestra ridotta, un DX2 66MHz con 8 MB di RAM dovrebbe rappresentare il minimo consigliabile, mentre, se si vuole giocare a schermo intero, un Pentium con almeno 16 MB di RAM risulta essere lo standard. Le schede audio supportate sono solamente le Sound Blaster 16 o compatibili, mentre tra le schede grafiche previste rientrano solamente le SVGA capaci di visualizzare almeno la risoluzione 640x480 a 256 colori. Da ultimo, oltre a un lettore digitale a doppia velocità, risulta chiaramente indispensabile possedere Windows 3.1 o Windows 95.

PC

Dopo aver giustamente ringraziato Pergioco che ci ha gentilmente fornito Comix Zone (la SEGA è appena entrata nel mondo del PC e ancora non conosce The Games Machine), passiamo al commento di questo interessantissimo arcade. Il primo fattore sotto il quale di solito analizziamo un videogame è la presentazione: ebbene, in questo caso Comix Zone si presenta in modo egregio, non tanto per l'intro in se stessa, che praticamente non esiste, e neppure per il materiale cartaceo allegato, piuttosto essenziale vista la natura di questo titolo, bensì per l'eccellente CD musicale che troverete nella confezione. Composto dagli a me sconosciuti Road Kill, il compact si è rivelato una bellissima sorpresa in quanto i 6 brani in esso contenuti, di un genere che ricorda un po' i Nirvana e un po' gli ultimi The Cult, si collocano a dei livelli qualitativi a dir poco eccelsi, non avendo nulla da invidiare ai brani di tante band che trovano ben altra collocazione nel mondo della musica. Superato questo aspetto si passa alla grafica, chiaramente fumettosa e discretamente curata: in questi caso si deve fare un distinguo, a seconda che si visualizzi Comix Zone in finestra piccola (e quando dico piccola intendo dire veramente piccola) o a schermo intero. Nel primo caso i risultati sono decisamente encomiabili, non fosse che il gioco diventa di fatto precluso ai miopi, considerato che coi miei 11 decimi di vista ho riscontrato qualche problema nell'abituarmi alle dimensioni degli sprite; nel secondo, invece, la grafica risulta fin troppo sgranata livellando quindi verso il basso il giudizio complessivo relativo a questo parametro. L'audio, per contro, se si esclude il CD sopracitato, è decisamente scarno, essendo caratterizzato oltre che da degli effetti sonori realizzati in modo non certo sbalorditivo, da una musichetta di sottofondo che non fa differenza tra una Sound Blaster Pro e una AWE 32. La giocabilità rappresenta invece il piatto forte di Comix Zone, elementare da usare quanto veloce da apprendere: l'unica cosa che si deve fare è menare le mani utilizzando tutte le mosse a disposizione che, come si evince dal box, sono davvero numerose. La longevità è invece un parametro sul quale ci sarebbe molto da discutere: con solo 6 livelli a disposizione si potrebbe pensare di finire questo titolo in poco tempo ma dopo qualche partita ci si renderà conto che le cose non saranno così facili. Il livello di difficoltà di questo arcade della SEGA è infatti decisamente alto e con una sola vita a disposizione, l'impossibilità di effettuare dei salvataggi e gli scarsissimi health-pack che si trovano in giro per le tavole, proseguire nel corso dell'avventura sarà piuttosto impegnativo. Detto questo, prima di concludere mi vorrei soffermare sul lato tecnico di Comix Zone: per bello che sia, credo che non sfrutti adeguatamente l'hardware a disposizione, visto che col mio DX4 100MHz con 16MB di RAM l'unica modalità grafica utilizzabile (con buoni risultati) è quella in finestra piccola, mentre se si passa a schermo intero il prodotto diventa ingiocabile con la musica che addirittura perde la sincronia coi movimenti. È ben vero che sulla confezione avvertono che è richiesto almeno un Pentium 60, ma se si pensa che in fin dei conti si tratta di un arcade in bassa risoluzione che per giunta dovrebbe sfruttare le famose librerie grafiche di Windows 95, si capisce come sotto questo punto di vista la SEGA abbia ancora qualcosa da imparare. Nel complesso, comunque, Comix Zone è prodotto divertente, coinvolgente, immediato e di fattura più che discreta e che quindi mi sento di consigliare a tutti coloro che vogliono un gioco senza troppi impegni, piacevole e soprattutto, cosa rara di questi tempi, originale.

Internet: NEWEL HTTP://www.mclink.it/com/newel/newel.html

Milano Via Mac Mahon, 75

Tel. Negozio 5 linee r.a. 02/39260744
Tel. Ordinazioni 6 linee r.a. 02/33000036
Fax 02/33000035

GAME

1 st. Chess Tutor	49.000	Crusader "No Remorse"	99.000	Fatal Racing	89.000
1830 Railroads & Robber B.	59.000	Cybermage	109.000	FIFA Intern. Soc. Edicola	39.000
1942 Pacific Air War	109.000	Cyberworlds	49.000	FIFA Intern. Soccer '96	89.000
3D Lemmings	99.000	Cyclemania	49.000	Fighter Duel	89.000
3D World Tennis	49.000	Dark Forces	79.000	Flashback	49.000
7th Guest	39.000	Dawn Patrol	49.000	Fleet Defender	49.000
Actua Soccer	89.000	Day of Tentacle	49.000	Flight Unlimited	85.000
Alien Odyssey	89.000	Desert Strike	39.000	Football Glory	39.000
Alone in the Dark 3	89.000	Destruction Derby	79.000	Football Manager 3	29.000
Apache Longbow	79.000	Doom 2	49.000	Football Manager - Scud.	Telefonare
Ascendancy	49.000	Dracula Unleashed	29.000	Formula 1 - GP 2	Telefonare
Asterix (Sfisa di Cesar.)	99.000	Dragon Lore	69.000	Frankenstein	119.000
Brun Cycle	89.000	Dreamweb	39.000	Frontier First Encounters	89.000
Champ. Manager 93/94	29.000	E.S.S. Mega	49.000	Full Throttle	109.000
Chaos Control	79.000	Ecstatica	49.000	FX Fighter	79.000
Classic Collection	89.000	EF 2000	119.000	Goblins 2	49.000
Combat Air Patrol	99.000	Extreme Pinball	79.000	Grand Prix	49.000
Command & Conquer	109.000	F-15 Strike Eagle III	49.000	Hell - Italiano	119.000
Creature Shock	49.000	F1 Domark	39.000	Hexen	89.000
		Fade to Black	109.000	HI-Octane	89.000

3º SALONE DEL FUMETTO E DEI CARTOONS

4 giorni di incontri, mostre, collezionismo, giochi di ruolo, cinema di animazione e avventure nel mondo delle nuvole parlanti

Ingresso: Porta Giulio Cesare
M1: Amendola-Fiera

Orario: 9.30-19.00

in collaborazione con

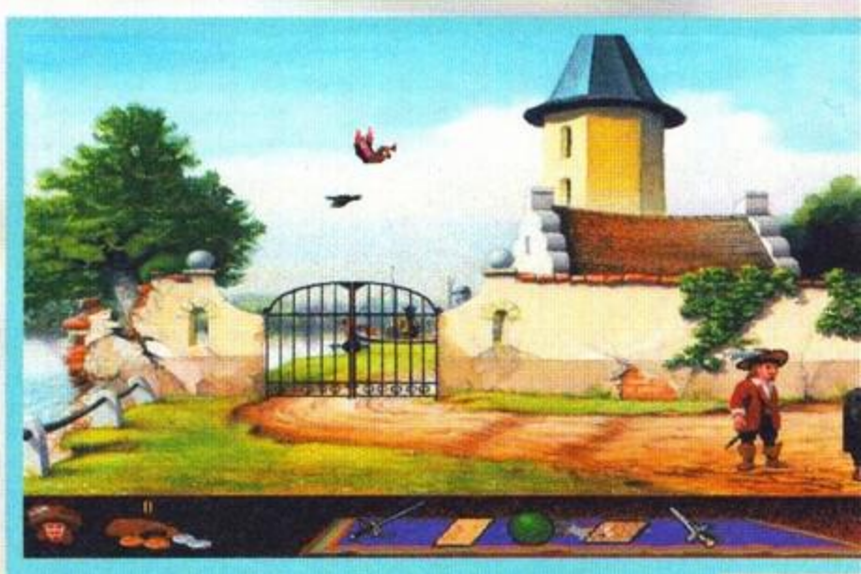
Regione Lombardia
Settore Trasparenza e Cultura

Segreteria generale:
Via Domenichino, 11 - 20149 Milano
Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330
E-Mail: MC 1703 @ MC Link.IT

Touché

the aduentures of the 5th musketeer

Nella Francia del tardo sedicesimo secolo batte il cuore di un giovane impavido e un tantino spavaldo che cerca disperatamente la via del successo: il suo nome è Geoffroi Le Brun e il suo mestiere è quello del moschettiere...



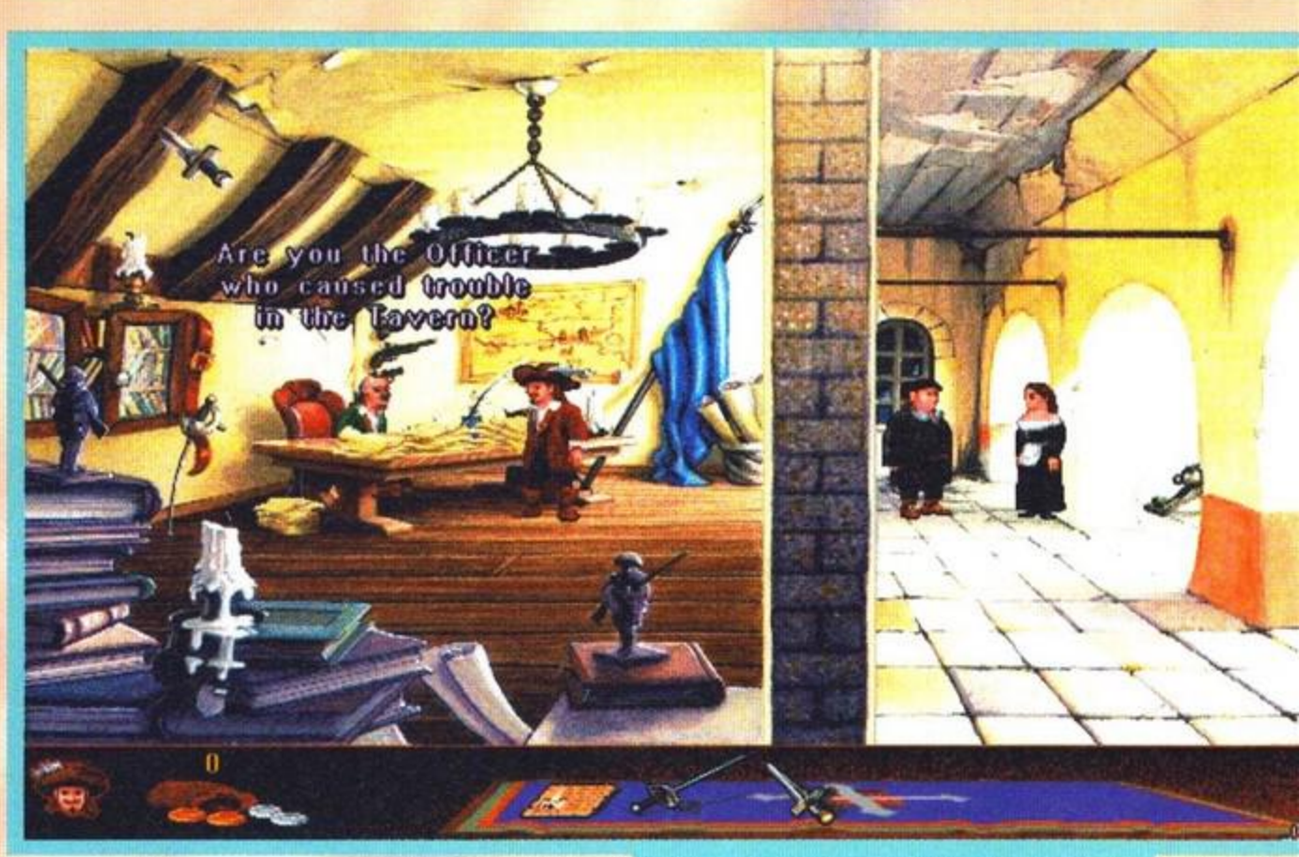
Non appena sarete giunti da queste parti il guardiano del battello verrà proiettato da un non meglio identificato cannone proprio in cima al cancello di ingresso; starà a voi, nobile gentiluomo, trarlo dai pasticci.

Francia 1562, la nostra storia ha inizio...

Il vostro nome è Geoffroi Le Brun, siete un moschettiere senza divisa armato di una grande coraggio e, soprattutto, di un fioretto veloce almeno quanto la lingua. Lasciata la terra natale con un misero gruzzolo, giungete in un piccolo paesello a nord di Parigi colmi di speranza e di voglia di avventura. Per vostra disgrazia (o fortuna?) davanti alla vicina locanda vi imbattete nel corpo straziato dalle pugnalate di un nobiluomo che sta tirando le sue ultime boccate d'aria. Mossi a compassione e animati da un inguaribile spirito da gentiluomo, lo soccorrete assistendolo sino al termine della sua agonia. L'uomo, prima di spirare, vi rivela le sue origini nobili e vi prega di trovare e recapitare il testamento sottrattogli dagli assassini. Informati da un mendicante che aveva assistito alla scena, irrompete all'interno della locanda e fronteggiate i quattro malviventi seduti al tavolo. Riuscite a ucciderne uno, ma gli altri riesco-

Finalmente dopo quella che sembrava un'interminabile attesa ho potuto mettere le mani sul prodotto che tanto avevo decantato in fase di preview qualche mese addietro. Per coloro che non avessero avuto la fortuna di leggerla - non mi farete mai più un simile sgarbo, nevvero? - riprenderò brevemente la trama.

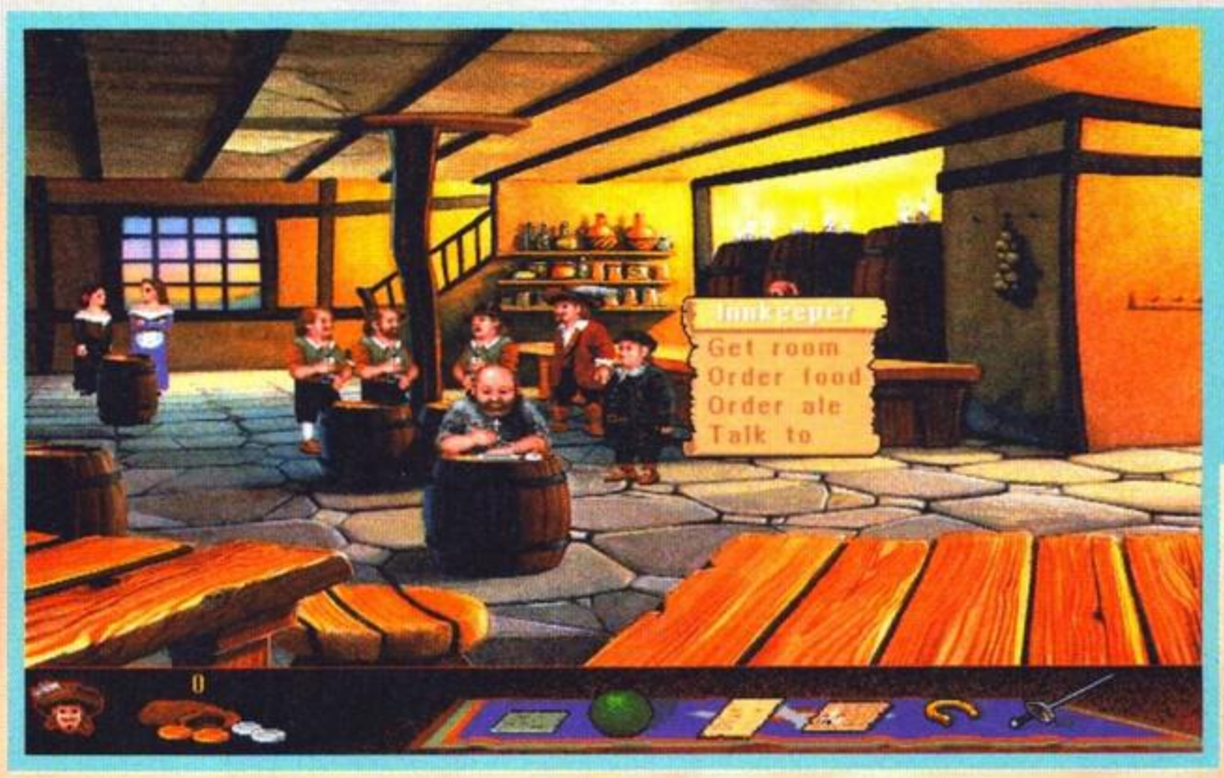
Siamo appena agli inizi ma il nostro bravo moschettiere ha già sguainato il fioretto e c'è da giurare che non lo ritrarrà fino a che non avrà trafitto qualcuno; il lampadario porrà fine alla prima rissa del gioco.



Le notizie corrono e il capitano Pleinforce è già stato informato della rissa della nottata precedente: dopo avervi redarguito vi chiederà di aiutarlo a trovare un'importante lettera che ha smarrito.

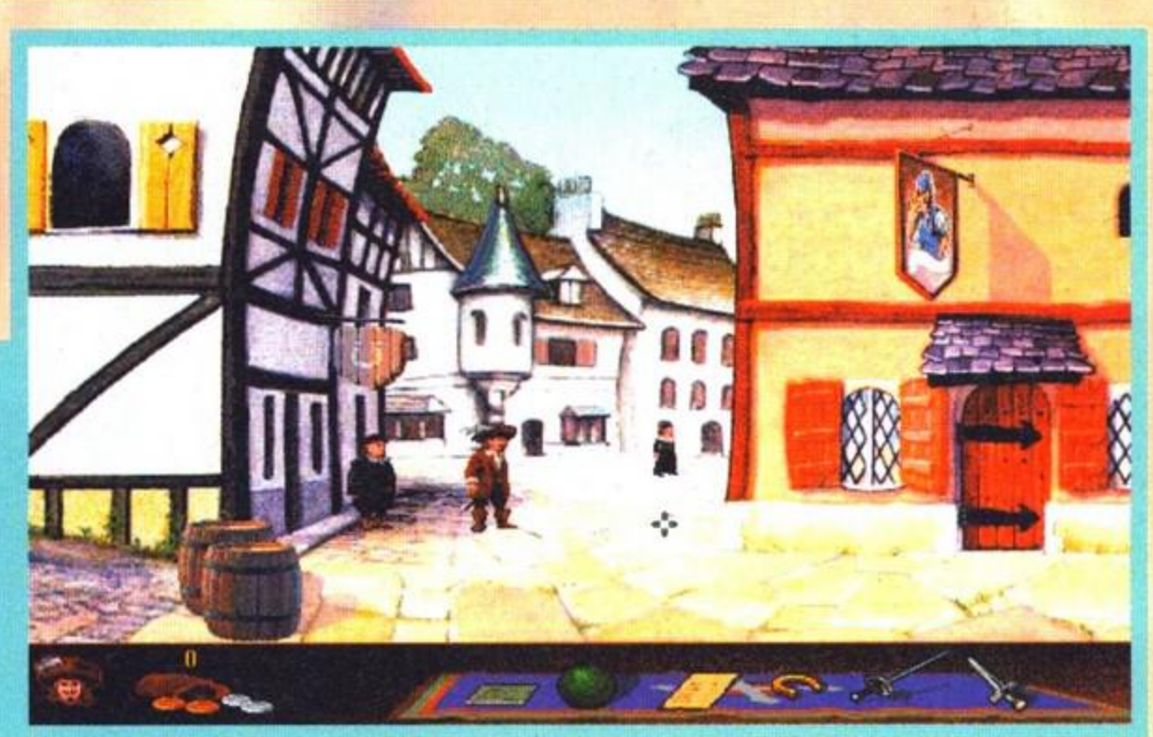
La piazza principale della piccola cittadina dove si apre il sipario della nostra vicenda. Sullo sfondo si trova il quartier generale dei moschettieri, mentre alla sinistra è situata la boutique presso la quale si riforniscono: troppo cara per le vostre tasche.

Grazie a uno stratagemma siete riusciti a superare l'ostacolo del balcone per raggiungere la stanza da letto della dama più splendida di tutta Rouen; per conquistarla dovrete comporre un poema e portarle dei fiori. Durante i dialoghi la canonica interfaccia scompare per lasciare il posto a un set di quattro possibili domande, in perfetto stile Lucas.

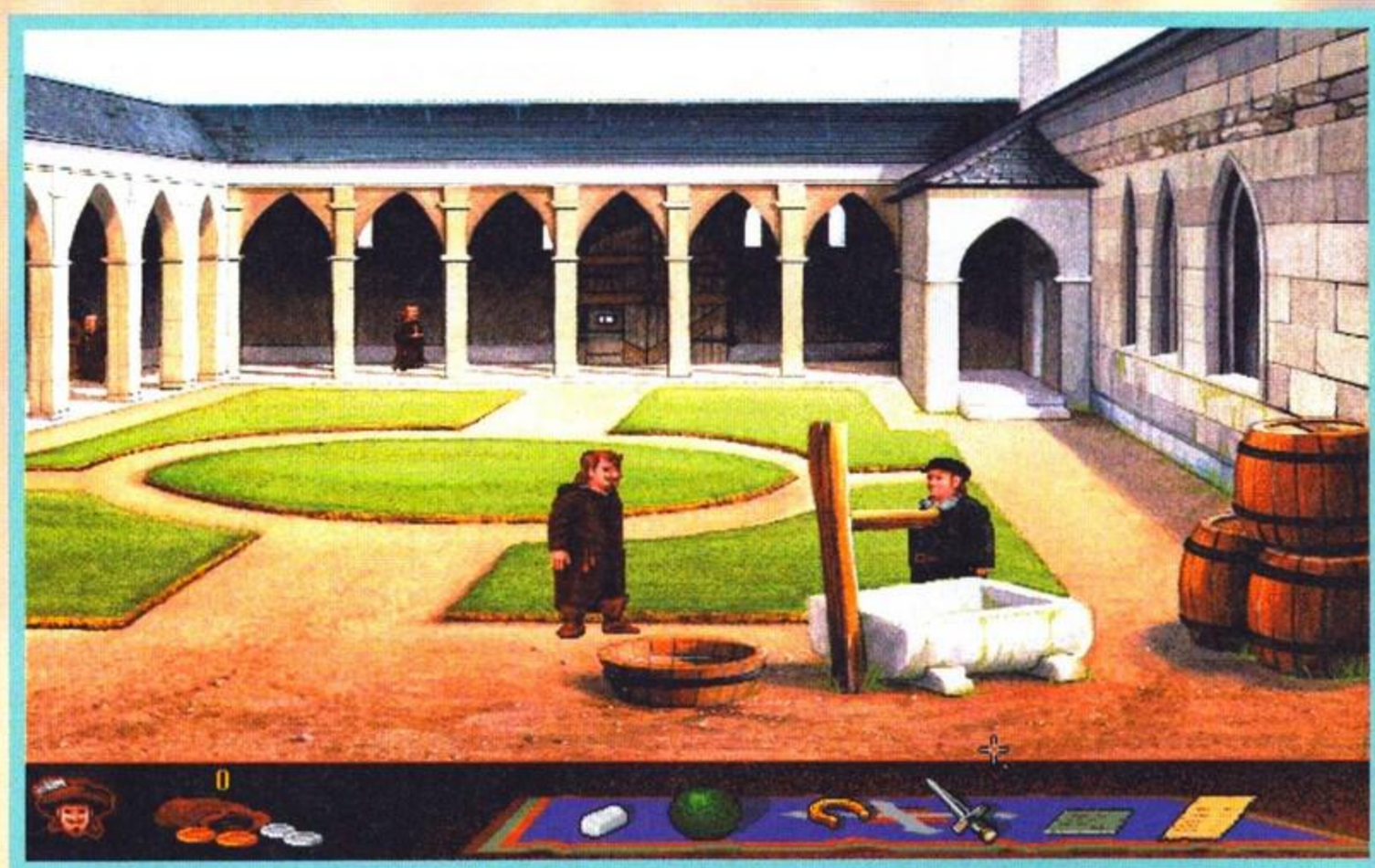


L'interfaccia è molto semplice: nella parte inferiore dello schermo è sempre presente l'inventario affiancato dall'icona del denaro e da quella per il menu salvataggi; tenendo premuto il tasto destro del mouse in corrispondenza di uno qualsiasi degli elementi nella schermata, apparirà un menu a tendina contenente l'intera batteria di azioni possibili.

no a fermarvi facendo precipitare il lampadario proprio sulla vostra zucca. Vi risvegliate il giorno dopo nella scardinata stanza della locanda senza alcun soldo e con un gran mal di testa; tirate un gran sospiro e vi preparate a tener fede al vostro impegno: ah, l'avventura!
Come avrete facilmente intuito il gioco in questione non è altro che un'avventura grafica in terza persona, nella quale vostro compito sarà controllare il protagonista grazie a un'interfaccia punta e clicca interamente gestita dal mouse.
Nella parte inferiore della schermata trovano posto



Dopo un breve ma necessario pernottamento nella locanda dei viaggiatori, Geoffroi ha deciso di seguire le indicazioni del buon frate: nel paesello di Amiens, da qualche parte, si nasconde l'uomo che ha rubato il testamento di De Peuple. Sarà trovato!



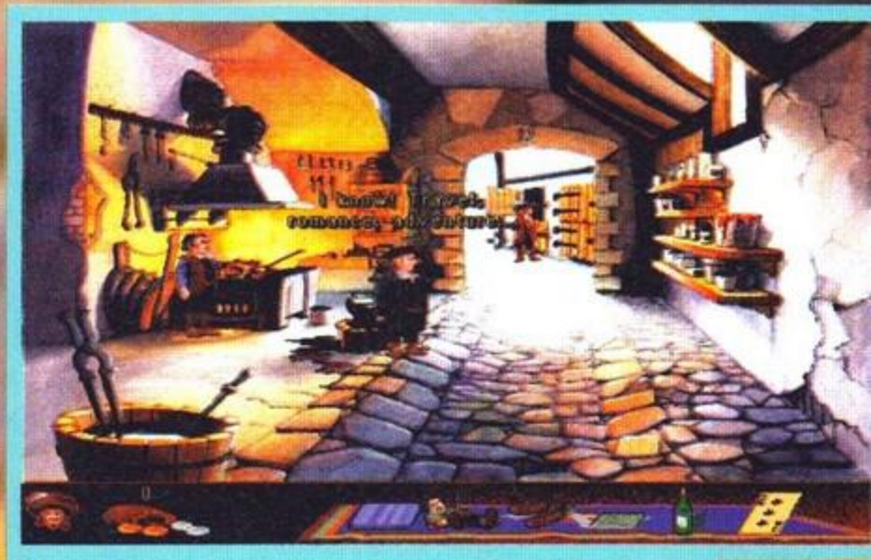
Trovato un abito da frate Geoffroi ha deciso di indossarlo: tuttavia il pizzetto e gli stivali tradiscono le sue origini. Urge uno stratagemma migliore per sgattaiolare all'interno della cappella.

l'inventario, in grado di visualizzare fino a sei oggetti contemporaneamente, l'icona rappresentante la quantità di denaro disponibile e quella per l'accesso al menu salvataggi. Per interagire con uno qualsiasi degli elementi presenti nella schermata di gioco o all'interno dell'inventario e sufficiente cliccarvi sopra con il tasto destro del mouse tenendolo premuto fino all'apparire del menu contenente le azioni disponibili, quindi selezionare quella desiderata (un po' come avveniva in Cruise for a Corpse).
Genericamente è sempre presente l'opzione "esamina", tuttavia per una rapida descrizione dell'oggetto è sufficiente premere velocemente il tasto destro del mouse (le due descrizioni coincidono solo raramente). Naturalmente è possibile anche utilizzare un oggetto in congiunzione con un altro e, per farlo, occorre selezionare il primo con il tasto sinistro e cliccare sempre con il medesimo tasto sull'icona del secondo. Il tasto sinistro assolve anche alla funzione di movimento e questo conclude la descrizione di un'interfaccia che, salvo per la lentezza in talune circostanze, si può definire funzionale.

Seguendo la pista siamo giunti a St. Quentin, dove ci attende, però, un'invalicabile blocco stradale. Henri, il servitore che avete ingaggiato dinanzi alla taverna di Rouen, si rivelerà un utile compagno di viaggio (porterà qualsiasi cosa gli chiediate), un buon consigliere e, in qualche occasione, un indispensabile aiutante ai fini delle vostre ricerche. Rivelerà sin dal principio la sua natura di inarrestabile chiacchierone dando luogo a irresistibili duetti con Geoffroi, che rimarranno una piacevole costante nel corso dell'intera avventura.

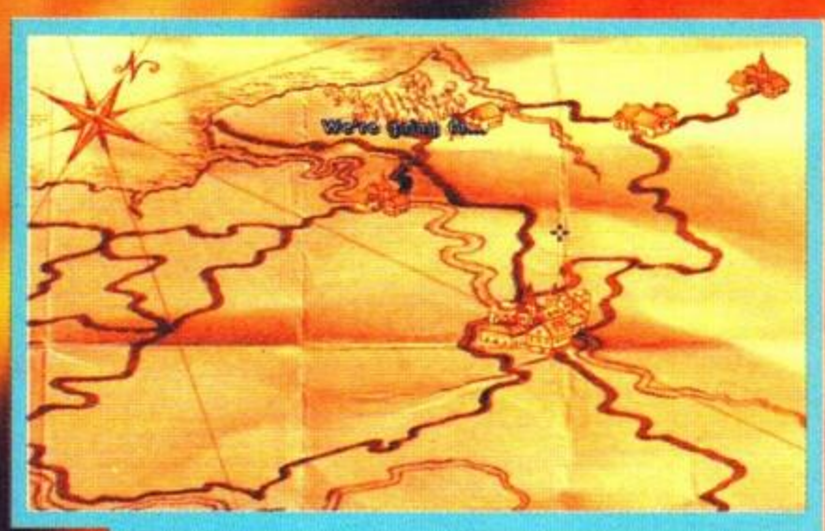
LA REALTÀ...

In origine il moschettiere era un soldato di fanteria armato di moschetto (un'arma simile all'archibugio, ma più pesante e di maggior portata) e forcina, bandoliera con le cariche di polvere preparate e chiuse in bossoli di legno ricoperti di pelle, scarsella con le pallottole e fiaschino per il polverino da innesco. Al fianco portava anche una spada e, come armatura di difesa, aveva un corsaletto (null'altro che una leggera corazza indossata sotto la veste), un morione (un elmo con cresta alta e rialzi ai lati) e un bacinetto. Con il passare del tempo corsaletto e morione vennero abbandonati in favore di un cappello di feltro piumato.
Una compagnia di moschettieri fu costituita come guardia del cardinale Richelieu e del Mazzarino, alla morte del quale passò al servizio del re. Il corpo ebbe lunga vita e partecipò alle battaglie più decisive per la sorte della monarchia francese (come, ad esempio, l'assedio di La Rochelle), ma venne soppresso in seguito alla rivoluzione francese. Fu ricostituito nel 1814, ma i fasti antichi erano ormai solo un ricordo e finì per essere sciolto definitivamente un anno dopo.



La fucina collegata alle stalle sarà la locazione di partenza di parecchie delle tappe cittadine toccate nel corso dell'avventura. Tra i fabbri ferrai dei diversi paesi esiste un ventilato legame di parentela.

Muovendo pochi passi all'interno di Rouen vi troverete a ingaggiare un servitore, cosicché, per il corso dell'intera vicenda, sarà presente questo personaggio "non giocante", utile nel portare oggetti e qualche volta nel risolvere gli enigmi. Questa trovata - neanche più di tanto originale, a ben vedere - garantisce un sostegno deciso e costante all'ambientazione, generando, grazie alla peculiarità principale del carattere secondario, una sequela interminabile di duetti, dipinti secondo quell'humour caratteristico dei manoscritti di Dumas.
Per estensione tutti i dialoghi presenti si rivelano piuttosto curati e, grazie anche agli splendidi fondali implementati (tutti rigorosamente in alta risoluzione e, sovente, di dimensioni superiori a quelle dello schermo), l'affresco storico del sedicesimo secolo francese risulta essere complessivamente di ottima fattura.
Tuttavia gli stessi dialoghi offrono il fianco a due delle principali critiche che mi sento di muovere al prodotto: l'aspetto della memoria dei personaggi non è stato sufficientemente curato e, tornando in una schermata già visitata, capita di essere costretti



La mappa del gioco rappresenta la sezione settentrionale del territorio francese e, con il proseguire della trama, si arricchirà di nuove locazioni da visitare. Ogni volta che deciderete di intraprendere un viaggio verso un'altra cittadina, assisterete a un breve dialogo tra i due personaggi, che, alla fin fine, vi ritroverete a skippare senza pietà.

Siamo faccia a faccia con l'uomo più potente di tutta la Francia (il cardinale della Guisa, la fazione cattolica opposta agli ugonotti, protetti dai Borbone); nonostante questo il fido Henri non perderà occasione per dare sfoggio del suo punzecchiante humour.

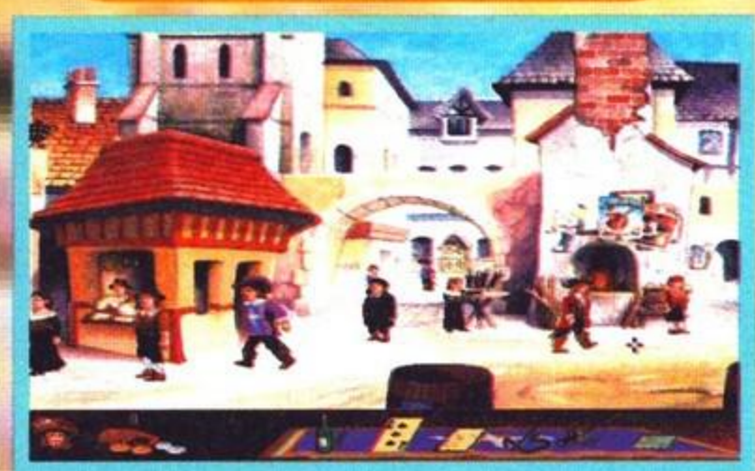
ANALOGIE & RICORSI NARRATIVI

Le analogie tra la nostra storia e la vicenda originale de "I tre moschettieri" sono parecchie. In entrambi i casi, i primi passi vengono mossi in una cittadina non molto distante da Parigi: Rouen, a nord-ovest della capitale francese, oppure Meung, a sud-ovest, nei pressi della Loira. Ancora, le avventure del protagonista si aprono con una rissa nel quale perde conoscenza per essere soccorso dal locandiere e una certa parte della vicenda è incentrata sull'inseguimento di un misterioso uomo in fuga (Rochefort in un caso, l'assassino nell'altro) lungo il territorio francese. Entrambi i moschettieri sono assistiti da un lacchè panciuto e sempre affamato con precedenze da mendicante, Henri in un caso e Planchet nell'altro ("...lo aveva assoldato Porthos, poche ore prima, mentre faceva cerchietti sputando nell'acqua della Senna. Porthos aveva pensato che quell'occupazione stesse a testimoniare un carattere riflessivo e contemplativo, e aveva ingaggiato subito l'uomo."). Infine, le sorti sono decise da un cardinale potente che tiene in pugno tutta la Francia e cercherà inutilmente di assoldare il protagonista tra le sue file.

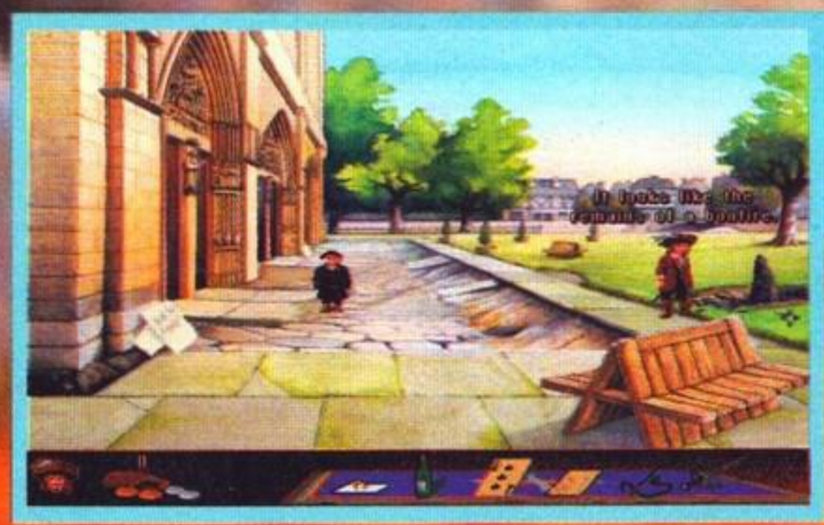
...E LA FINZIONE NARRATIVA

Il moschettiere nella trilogia di Dumas, era un giovane vestito con una camicia a maniche larghe ricamata con volant e sovrastata da un farsetto sul quale era messa bene in evidenza la croce simbolo del corpo; una lunga lama affilata sempre pronta a essere estratta, pendeva da un cinturone in pelle allacciato con scarsa convinzione intorno alla vita e due stivaloni con una grande fibbia venivano portati sopra gli abbondanti calzoni in velluto. Un cappello adornato con una grande piuma era ben calcato su un volto - il più delle volte atteggiato in pose provocatorie - adornato da una folta chioma e due lunghi mustacchi che, insieme all'affilato pizzetto, donavano quel pizzico di arroganza che si riteneva, per così dire, necessaria tra i bravacci d'alto borgo.
I moschettieri costituivano il corpo di guardia di sua maestà Luigi XIII, così come anche il cardinale poteva contare sul suo. Le due opposte fazioni, entrambe ugualmente arroganti e rissose, erano animate da una rivalità mascherata, ma accesa. Scontri e duelli erano all'ordine del giorno e, i rispettivi capitani li condannavano in pubblico ma li incoraggiavano in privato, godendo per le vittorie e addolorandosi per le sconfitte.

REVIEW

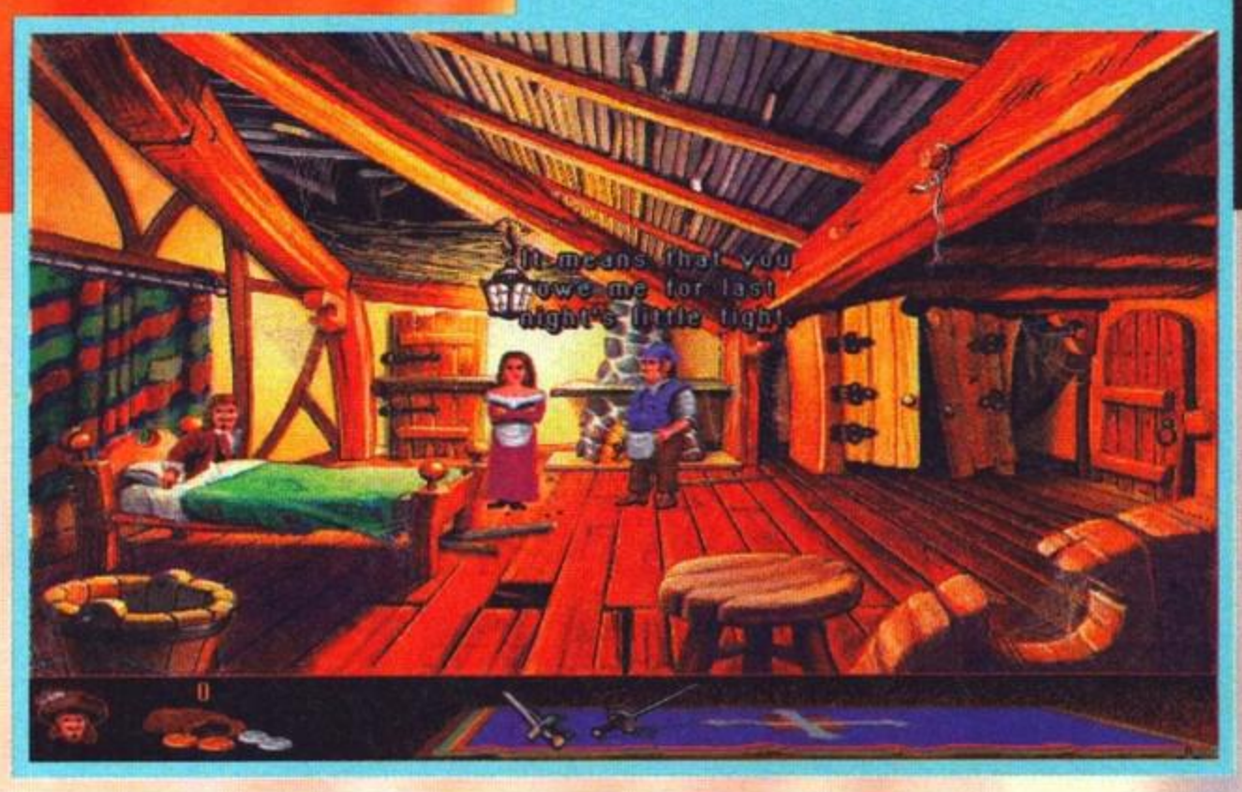


Il mercato rappresenta il centro dell'attività artigianale parigina del sedicesimo secolo; girovagando tra le bancarelle riuscirete sicuramente a concludere qualche buon affare. Il ragazzino alle spalle di Henri conosce la strada che conduce al Louvre, ma prima di mostrarla pretende un tornaconto interessante.



Nei pressi della gloriosa cattedrale di Notre-Dame (a Rouen se ne può trovare una bieca imitazione) abbiamo rinvenuto i resti del rogo nel quale ha trovato la morte una donna processata per stregoneria; all'epoca veniva praticata una lotta feroce nei confronti di qualsiasi forma di occultismo non riconosciuta dalla fede cattolica.

Gli inizi non saranno dei migliori: non appena svegliati, verrete informati dal locandiere che vi sono stati sottratti i vostri denari come risarcimento della rissa della notata precedente; in questo modo vi troverete senza il becco di un quattrino dinanzi a una serie interminabile di problemi. La piccola stanza che vi è stata affidata rispecchia notevolmente quella descritta ne "I tre moschettieri".



Al quartier generale dei moschettieri vi troverete dinanzi a una figura mitologica, il capitano d'Artagnan. Farete la sua conoscenza, ma ben presto scoprirete che è vostro rivale in amore e dovrete darvi da fare per rubare il suo posto nel cuore della più graziosa damigella di Rouen.

Recuperato il cadavere del povero de Peuple, cercate di affidarlo a un prete per una cristiana sepoltura, ma l'uomo di chiesa vi impedirà di entrare nella cattedrale, chiusa per restauri.

a ripetere la stessa trafila di domande per giungere a quella interessata. In secondo luogo, accanto alla presenza del parlato digitalizzato, mi vedo costretto a sottolinearne la cattiva qualità: durante uno stesso dialogo non è raro che il personaggio che sta parlando cambi ingiustificatamente la tonalità della voce come se la stessa conversazione fosse stata registrata in tempi e modalità nettamente differenti.
Altro elemento cardine, nel campo delle avventure grafiche, è quello rappresentato dagli enigmi. Quelli presenti in Touché offrono una discreta sfida, alternando situazioni abbastanza immediate ad altre piuttosto ostiche per una longevità, nel complesso, soddisfacente. Con grande dispiacere, mi vedo costretto a smentire categoricamente due delle notizie che avevo dato con maggiore fiducia nel precedente articolo: in primis, non è possibile selezionare il livello di difficoltà, secondariamente non ho riscontrato la presenza di sezioni arcade (non sono da escludersi categoricamente, comunque, dato che, al momento, non l'ho ancora portato a termine). Con un velo di amarezza vi lascio al sofferto commento.

Massimo "XAM" Svanoni

Touché offre un'ambientazione e un soggetto ottimamente implementati sulla base di un genere romanzesco del quale è praticamente impossibile non aver sentito parlare e fonda la propria forza su questo aspetto - che è il vero movente dell'acquisto di un simile prodotto. La qualità grafica dei fondali segue di pari passo il fascino offerto dall'umorismo che contraddistingue ogni dialogo e che raramente assume i connotati forzatamente demenziali tipici di alcune avventure grafiche.
D'altro canto ci si accorge molto presto che i grafici addetti all'animazione non sono riusciti a fare un lavoro altrettanto valido: anche a un osservatore distratto non può sfuggire la straordinaria somiglianza sussistente tra i personaggi con le medesime mansioni (per dirla in soldoni, sono gli stessi sprite con qualche colore differente), i quali, come se non bastasse, offrono una varietà assolutamente insignificante di frame di animazione.
Proprio le animazioni sono molto carenti e volendo raffrontare questo prodotto con un Full Throttle qualunque (lo ammetto, il "qualunque" è un po' forzato) ci si rende conto dell'assenza di un coreografo, di una persona dotata di una certa sensibilità cinematografica, nel gruppo di programmatori della Clipper Software: avrebbero sicuramente giovato spezzoni animati di un certo impatto a sottolineare le scene preminenti. Diversamente dall'avventura della Lucas, però, gli enigmi offrono una difficoltà maggiore e sarebbe un errore pensare a un aiuto offerto dal tipo di interfaccia: il numero degli oggetti è abbastanza elevato e, alla fine, l'uso dei menu a tendina customizzati per ognuno degli elementi con cui è possibile interagire si rivela la scelta migliore.
Concludendo: un prodotto che racchiude il gusto di un'avventura in uno dei periodi storici più affascinanti e stimolanti della storia europea dell'ultimo millennio che però non ha subito - ed è un vero peccato - l'accurata fase di playtesting (e, perché no, restyling dell'aspetto coreografico) di cui avrebbe necessitato.

HARDWARE

Per fare girare tranquillamente Touché, vi basterà un 386 con 8MB di RAM, 500k di memoria base e un CD-ROM a singola velocità. Supporta, dal punto di vista sonoro, le compatibili Sound Blaster, Roland e Adlib senza differenze all'interno di ciascuna categoria. L'impressione è quella del gioco senza pretese: coraggio Clipper Software, impegnati di più la prossima volta!

BERMUDA SYNDROME

Nel 1942 l'utima cosa che il pilota USAF Jack Thompson pensava di dover combattere erano i dinosauri...

La incredibile avventura arcade per Windows 3.1 e Windows '95

A LABEL OF MUSICPARK ENTERTAINMENT
Package & artwork design ©1995 BMG Entertainment. All rights reserved.
© 1995 MusicPark Entertainment, a division of Pixelpark Multimedia Produktionsgesellschaft mbH, Germany. All rights reserved.
Brand names and product names are trademarks of their respective companies.
Distributed by BMG Interactive Entertainment, a unit of BMG Entertainment.
Bedford House, 69-79 Fulham High Street, London SW6 3JW.

http://www.musicpark.com/

DISTRIBUITO DA
BMG INTERACTIVE

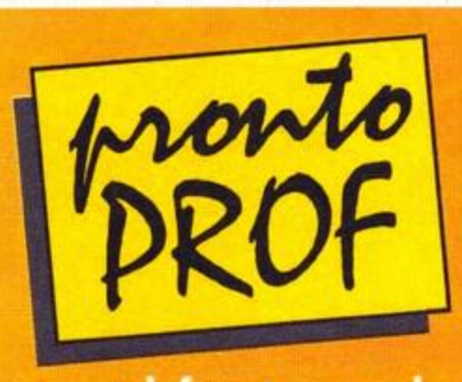
Software&Co.
Software & Co. SRL
Via Brodolini 30
Malnate (Mi)
Tel. (0332) 861133 Fax (0332) 424885

STAI STUDIANDO

ed una *DIFFICOLTÀ IMPROVVISA* ti assale?
Non sai quella *CERTA COSA* e non vai più avanti?
Per te oggi c'è un *AMICO TUTTO NUOVO*

PER TE OGGI C'È

il tuo AIUTO telematico



Un servizio di aiuto didattico a tua totale disposizione durante quelle ore pomeridiane in cui sarai impegnato/a nello studio e nei compiti, facilmente utilizzabile - basta una telefonata - per le materie contemplate dai programmi delle scuole: Medie, Liceo Classico, Liceo Scientifico, Istituti Tecnici per Ragionieri e per Geometri, Istituti Professionali.

Il Servizio pronto PROF è a tua disposizione da Lunedì a Venerdì e dalle ore 15.00 alle ore 19.30.

PER I GENITORI

È comprensibile che la preoccupazione dei genitori sia l'uso sconsiderato che il ragazzo/a potrà fare del telefono, preoccupazione che abbiamo voluto anticipare e fare nostra: abbiamo, infatti, previsto la possibilità di operare un controllo sull'uso del servizio.

A tale scopo abbiamo adottato le seguenti procedure:

1) la telefonata verrà annotata dal docente con nome, cognome e numero del richiedente. Ai genitori, così, sarà consentito richiedere il numero delle telefonate fatte dallo studente citando il numero di codice riportato sulla "card".

2) nel manualetto allegato alla "card" compaiono utili consigli per ridurre i tempi delle telefonate preparando bene le domande da formulare (tempo ottimale presunto 4-6 minuti).

3) ogni telefonata può avere la durata massima prevista dalla legge.

*4) l'abbonamento a **PRONTO PROF** dà diritto ad un massimo di 80 telefonate nel periodo corrispondente all'anno scolastico.*

Reputiamo che sia perciò possibile per le famiglie conoscere e capire se il servizio sarà stato usato con senso di responsabilità.

Il Servizio è stato realizzato in modo da contenere i costi. È anche prevista, al momento dell'acquisto, la consegna di un opuscolo per spiegare il Servizio, per consigliarne l'uso in modo corretto e poco dispendioso (è ragionevole pensare che se la domanda sarà ben formulata, il docente potrà dare una spiegazione esauriente in un tempo medio di 4-6 minuti), e per la correlazione tra i codici e le materie.

Come posso utilizzare il servizio

*Per utilizzare il Servizio è necessario acquistare la **"card" PRONTO PROF** che ha validità limitatamente al periodo scolastico e più precisamente fino al 30 giugno (fino al 20 luglio per chi dovrà affrontare la maturità).*

*La **"card"** non è cedibile, è contrassegnata da un numero di codice personale, dal numero telefonico a valore aggiunto del servizio (un numero telefonico a tariffa preferenziale riservato esclusivamente a informazioni di tipo sociale e/o culturale), e dà diritto ad un massimo di 80 telefonate.*

*IL costo della **"card"** comprendente l'abbonamento al Servizio per l'anno scolastico è di: L. 65.000 IVA compresa.*
Quello della telefonata è di: L. 952 + IVA al minuto.

Per ulteriori chiarimenti telefonare al numero (02) 33.10.33.74 R.A.

pronto PROF pronto PROF pronto PROF pronto PROF

PER ABBONAMENTI A MEZZO TELEFONO CHIAMA IL N°: (02) 33.10.48.60 R.A.

COUPON DI PRENOTAZIONE CARD N°.....

Nome.....Cognome.....

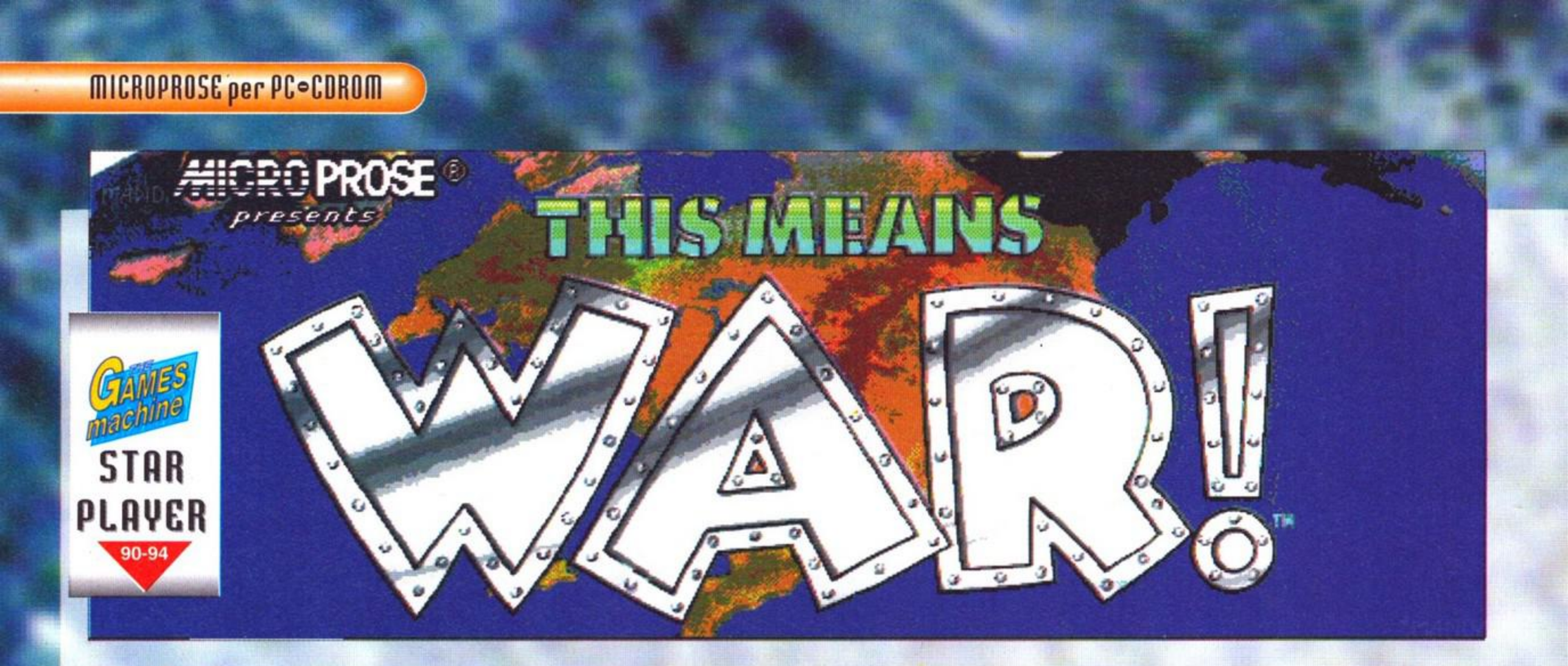
Via.....N°.....

C.A.P.....Città.....

Telefono.....

Frequento la scuola.....Classe.....

- Pagherò al ricevimento in contrassegno maggiorato di L. 2.000 per spese postali.
- Con versamento in c/c postale n° 35356203 intestato a: SIPES - SERVIZI TELEMATICI. (Allego fotocopia del versamento)

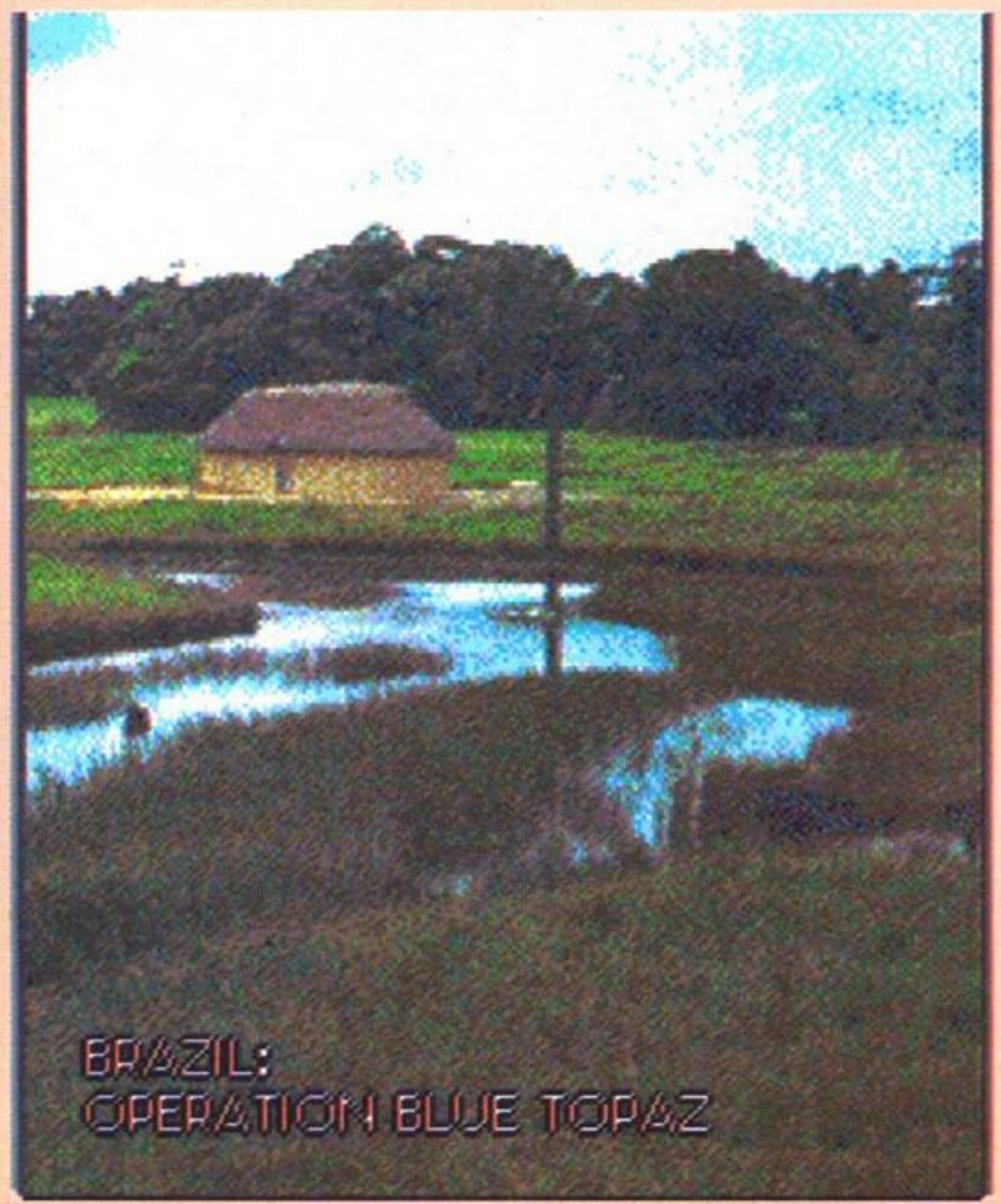


Produzione di nuove armi, scontri all'ultimo sangue, nessuna pietà per il nemico: tutto questo significa guerra...

Non so a voi, ma a me il titolo dell'ultimo wargame di MicroProse è sembrato uno dei più avvincenti degli ultimi mesi; d'altra parte, con notevole perspicacia ho arguito che una recensione imperniata sul titolo non sarebbe stata troppo gradita né a voi lettori né, tantomeno, all'onnipotente Max, per cui ritengo sia opportuno non dilungarmi ulteriormente su questioni di importanza minima e venire finalmente al dunque.
Cominciamo con la trama: la Mad Rabbit, una software house specializzata in videogiochi, ha rilasciato un titolo, "Snark Hunter", che in breve tempo si è diffuso su tutti i network, collegando ogni università e centro di ricerca in entusiasmanti partite. Nel giro di qualche mese, il terribile virus che si annidava all'interno del programma si è manifestato in tutta la sua potenza, mandando praticamente in black out l'intero pianeta. Per quale motivo non sono ancora riuscito a capirlo, ma in seguito a questo evento sono sorti dal nulla alcuni dittatori che hanno dato immediatamente il via a clamorose operazioni di conquista, in modo da spartirsi il mondo in vaste zone di dominio militare. Per fortuna c'è ancora qualcuno che cerca di opporsi a questo folle pro-

Ecco uno dei meravigliosi fotogrammi che illustrano il luogo in cui si svolgerà la missione: non sottovalutate la conformazione fisica del terreno, visto che essa è in grado di influenzare pesantemente gli esiti degli scontri.

Avete piazzato gli uomini a difesa della miniera, che fornisce preziose materie prime. La posizione è quanto mai vantaggiosa, poiché vi trovate ad un'altezza tale da controllare agevolmente vaste porzioni di territorio circostante. Sfortunatamente, per vincere dovrete scendere dalla collinetta...

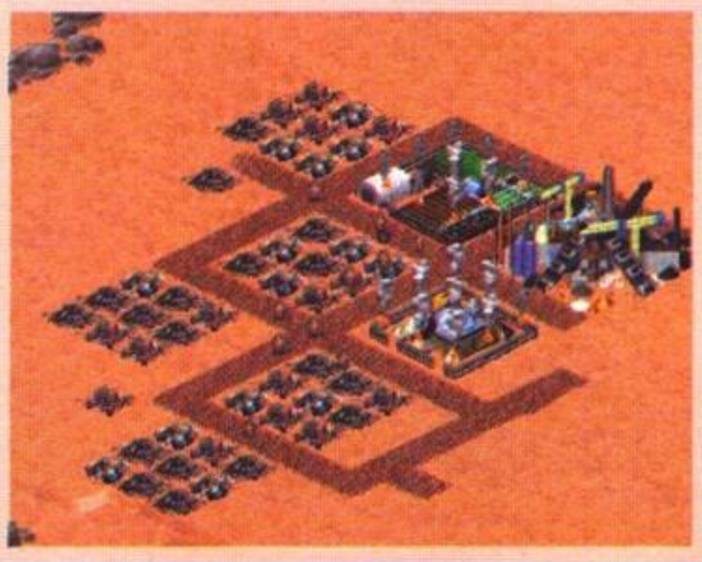


Notate i sei uomini in formazione in prossimità del fiume. Per poter vincere le battaglie è necessario appostarsi in posizione conveniente e attendere le ondate nemiche in tutta tranquillità: è notorio che un soldato spara meglio quando non è costretto a muoversi continuamente. A proposito: non pensiate che quegli alberi forniranno riparo al nemico: c'è di mezzo anche un fiume per cui la situazione tattica è a vostro favore. Come vedete, sono molti i dettagli strategici di cui tener conto...

Ecco quanto NON dovete fare nel corso degli scontri: i vostri uomini sono sistemati disordinatamente, per cui la loro potenza di fuoco non è sfruttata al massimo. A destra potete osservare lo stato dell'unità selezionata, oltre agli ordini che è possibile impartire: i primi due gadget riguardano il mantenimento della posizione o l'avanzamento durante l'attacco, mentre i due successivi ordinano l'attacco vero e proprio o una poco dignitosa fuga (durante uno scontro le sue possibilità sono davvero minime: è necessario prevedere per tempo situazioni sfavorevoli e agire di conseguenza); gli altri gadget riguardano l'assegnazione dell'obiettivo o la cessazione di qualsiasi ostilità e, infine, il cambio di formazione in cui un'unità è eventualmente inserita.

Il nemico è all'assalto! Non lasciatevi ingannare dall'esiguità delle sue unità, perché voi non state certo meglio. La posizione è tuttavia favorevole e, a patto che riforniate costantemente la posizione di truppe, vi sono buone probabilità di successo. Tanto per farvi coraggio, date un'occhiata all'edificio fumante che appare a destra: segno che non state limitandovi passivamente alla difesa...

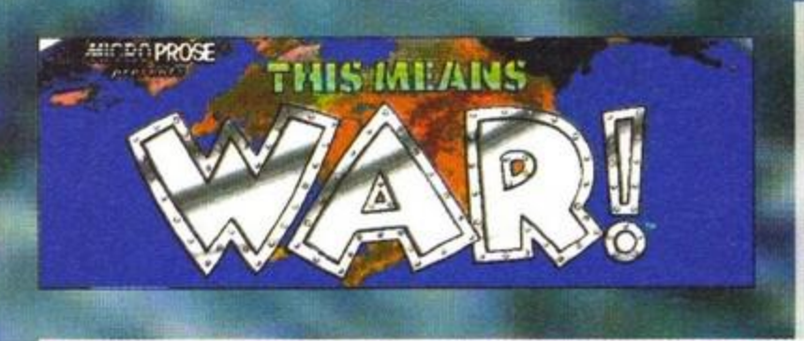
getto, e questo eroe è il generale Noah Adams; infatti tramite la Free War Alliance egli cercherà, con le buone o con le cattive, di convincere i dittatori a rinunciare alle loro pretese. Mi sfugge il motivo, ma a me anche il prode Adams sembra uno dei pazzi invasati che affronteremo; tuttavia, dal momento che noi dovremo combattere proprio per lui, è meglio lasciar perdere questo amletico dubbio ed eseguire gli ordini con la massima solerzia.
Per conquistare il mondo intero occorrerà affrontare con successo quaranta missioni, ciascuna delle quali è ambientata in un differente Stato: sostanzialmente l'obiettivo consiste sempre nel cacciare il nemico dal territorio; varieranno invece sia gli scenari (i quali influenzano molti parametri, tra cui la facilità di movimento delle truppe e la possibilità di costruire un numero più o meno ampio di edifici) e, ovviamente, la difficoltà. Vi sono tre livelli di intelligenza artificiale degli avversari e scegliendo l'opzione Smart, dopo le prime battaglie d'approccio una singola missione può richiedere anche qualche ora. Non pensate quindi di riuscire a completare This Means War (TMW per gli amici) in qualche giorno, come ero riuscito a fare con Syndicate (prodotto che presenta alcune affinità con il titolo oggetto della recensione).
La base di partenza per ciascuna missione è sempre la stessa: noi ci troviamo in possesso di alcuni edifici e di un esiguo numero di unità, mentre la locazione del nemico è sconosciuta. Il compito immediatamente successivo sarà quello di rafforzare la nostra posizione ed esplorare il resto della mappa: vediamo come è possibile ottenere tutto ciò.
Poiché l'unica fonte di sussistenza di cui ci si debba preoccupare è il cibo, per prima cosa sarà opportuno controllare che ci siano abbastanza fattorie per provvedere alla bisogna: clickando su una di esse compare un grafico che illustra se vi è abbondanza o carenza di alimenti e la quantità richiesta per supportare le proprie truppe e la cittadinanza. Fatto questo, si passa a controllare la popolazione, tenendo presente che un esiguo numero di cittadini rende il processo di arruolamento di nuove unità decisamente lento. Infine, vi è da provvedere al reperimento delle materie prime, risolvibile tramite la costruzione di una miniera, di pozzi di petrolio o di strutture simili. Ammetto che descritto così il problema sembra irrisorio, mentre molto spesso è semplicemente insolubile: il terreno edificabile è sempre piuttosto esiguo e occorre scegliere sapientemente cosa costruire. Niente di strano: la missione prevede, come difficoltà supplementare, che la propria strategia venga influenzata dalla carenza di unità, per cui atteggiamenti esageratamente spericolati verranno inesorabilmente puniti con una sonora sconfitta. In ogni caso, il problema delle costruzioni riveste un'importanza secondaria rispetto a quello dei combattimenti, poiché non è certo necessario sviluppare una colonia gigantesca per avere ragione delle forze avversarie.
Come dicevo prima, altro compito di cui dobbiamo preoccuparci è l'esplorazione delle forze nemiche, inizialmente sconosciute. Il lavoro degli scout è molto utile in tal senso, ma le preziose informazioni forniteci (che vengono tradotte in precisi disegni sulla piantina) verranno sovente pagate con la loro fine: poco male, visto che una volta compiuto il loro dovere, essi non ci serviranno più. Ogni missione è infatti completamente slegata da quella precedente, per cui non ci si deve preoccupare eccessivamente dell'utilizzazione delle proprie risorse se non in funzione della sconfitta immediata dell'avversario. In base a ciò, anche le innovazioni tecnologiche che si renderanno talvolta disponibili grazie a un cospicuo impiego di materie prime e dei nostri scienziati, non saranno più utilizzabili in seguito. Ritornando all'esplorazione, ho trovato che un'operazione decisamente più conveniente consiste nell'investire le proprie risorse (misurate sempre in termini di materie prime, mai tramite il vile denaro) in agenti sabotatori: se li saprete infiltrare sapientemente tra le file nemiche, non sarà difficile gettare scompiglio nelle loro retrovie.



Ecco come si conclude la totalità delle missioni (sempre che abbiano esito favorevole): avete dato una bella spazzolata al nemico e i vostri soldati, dopo aver sgominato ogni forma di resistenza, stanno conducendo l'assalto finale al centro di comando dell'avversario, che è ormai prossimo alla resa.

LE PIÙ BELLE COSTRUZIONI DEL REAME...

Il numero di edifici che è possibile costruire è ragguardevole, per cui ci limiteremo a una veloce carrellata sui più importanti:
Centro di comando: è l'obiettivo primario di ogni missione, visto che è tramite esso che vengono forniti gli ordini alle truppe. Superfluo dire che va difeso coi denti, visto che una volta perso è immediata la nostra sconfitta.
Centro di ricerca: è il luogo in cui gli scienziati sviluppano nuove armi e nuove tecnologie in generale.
Officina: libera traduzione per l'edificio in cui vengono riparate le unità meccaniche danneggiate durante gli scontri.
Aeroporto: mi sfugge proprio l'utilità di questa costruzione...
Centri abitati: si renderanno disponibili cinque stabili differenti all'aumentare della popolazione.
Fattoria: è il magazzino presso il quale si raccoglie il cibo. Senza una fattoria la costruzione di nuovi palazzi è un'operazione fittizia, dal momento che la popolazione non aumenterà affatto.
Miniera: essa è la struttura dalla quale si ottengono preziosi materiali fondamentali per la costruzione di nuove truppe.
Caserma: viene utilizzata per produrre unità e può essere affiancata da fabbriche in grado di aumentare notevolmente la produzione.
Torretta: utilissima per dominare la battaglia in campi aperti, in molti casi è l'arma in più che ci spiana la strada verso la vittoria.

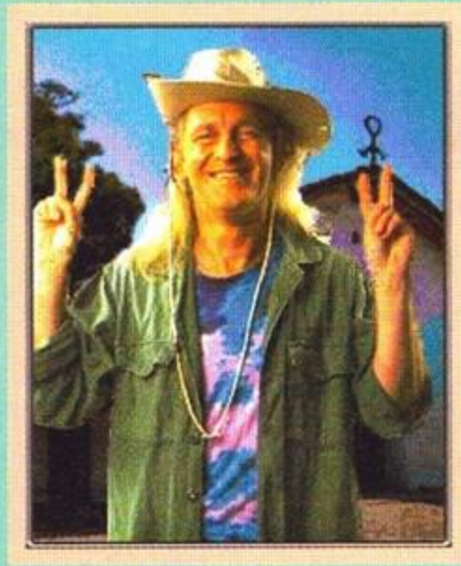


Una volta garantitasi una certa protezione per le proprie strutture e aumentato il numero delle unità, è bene avanzare in modo da affrontare il nemico. Lo scontro aperto è sempre da evitarsi, poiché nelle offensive ci troviamo generalmente molto distanti dal nostro centro che produce truppe ed è facile essere affrontati da forze schiaccianti. La sola cosa da fare è quindi quella di sfruttare a proprio vantaggio la conformazione fisica del territorio e avanzare con cautela, SEMPRE in formazione. Unità organizzate hanno sovente la meglio su truppe che si muovono disordinatamente, in quanto possono potenziare al massimo la propria capacità di fuoco (non è necessario studiarsi un libro di tattiche militari per capirlo: basta leggersi qualche Tex...). Sono disponibili una trentina di unità differenti, ma non sognatevi di poterle utilizzare contemporaneamente in un'unica missione; il discorso è analogo per le costruzioni: solo alcune di esse sono disponibili di volta in volta. È un po' come nel gioco dei Lemmings, dove non tutte le capacità potevano essere utilizzate in uno schermo, altrimenti le cose erano troppo facili. Non posso che apprezzare questa scelta, che altro non è se non un ulteriore incentivo a usare la testa e a evitare situazioni di mischia.
Il controllo delle proprie unità è abbastanza semplice: è sufficiente clickare su ognuna di esse e impartire gli ordini del caso (che consistono nell'assegnazione diretta di un obiettivo, nel mantenimento delle proprie posizioni o nell'avanzamento e nella ricerca di un avversario). Parlavo poc'anzi delle formazioni: per fare questo è necessario creare un gruppo con il

MA CHE STRANI PROTAGONISTI!

I personaggi con cui avremo a che fare sono decisamente fuori dal comune, essendo la maggior parte invasa da manie di grandezza che avrebbero fatto impallidire il vecchio Adolf... Eccone alcuni:

Maggiore Cassandra Clarke: il portavoce dell'alleanza per la quale combattiamo. Personalmente avrei preferito qualcosa tipo Demi Moore (chi non ha visto Codice d'Onore si cosparga il capo di cenere e provveda), ma non sta a me la scelta, per cui non resterà che seguire gli ordini. A proposito: perché non ride mai?



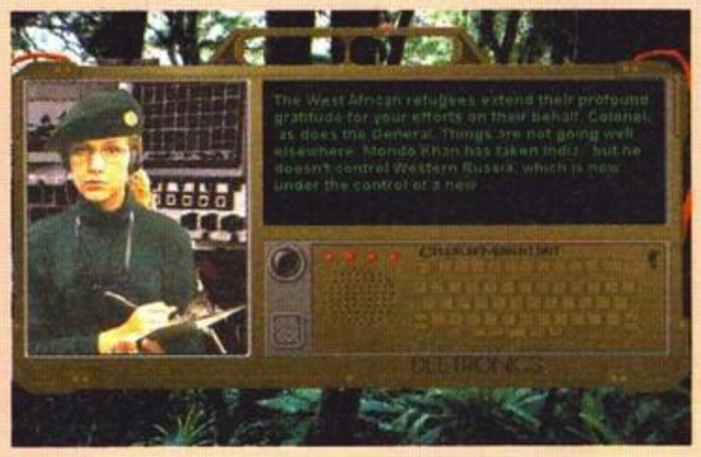
Crocodile Ghandi: il suo immenso potere si basa sulla propaganda religiosa, coadiuvata da una feroce repressione militare. Fondatore della chiesa universale di Siblinghood, generalmente attacca solo se offeso. Non preoccupatevi: dovrete scontrarvi anche con lui...

Shaik Omar: ex ufficiale inglese, è riuscito a imporsi su una vasta porzione di territori grazie a uno dei più temibili eserciti in circolazione. Fortunatamente, egli gestisce troppo spericolatamente le sue truppe le quali, anche a causa dello scarso livello di addestramento, non creeranno eccessivi problemi se affrontate con un minimo di acume tattico.

Mondo Khan: il nome è tutto un programma, ma è meglio non sottovalutare troppo questo fanatico che pensa unicamente a mantenere i propri domini. Le sue truppe non sono affatto all'avanguardia tecnologica, ma conoscono molto bene il territorio asiatico su cui sono dislocate, per cui è bene fare molta attenzione.

Come potete vedere, la fortezza che sembrava inespugnabile è stata quasi completamente distrutta: con il carisma si riesce a piegare qualsiasi resistenza... A proposito: la croce rossa che appare sullo schermo indica una posizione su cui si può aprire una miniera.

Il planisfero ci illustra l'andamento della guerra: noi siamo rappresentati dal colore arancione, per cui possiamo vantarci di aver fatto notevoli progressi dall'inizio delle vicende. Tenete presente che non è possibile selezionare la missione tramite questa immagine: non dimenticatevi che a comandare non siete voi ma il generale Adams... Gli altri leader si combattono tra di loro, ma tutto è predeterminato: ne consegue che non capiteranno mai alleanze o cose di questo genere.



Tramite questo gioiellino della tecnica possiamo ascoltare il briefing della missione; non sono sporadici le intrusioni dei nemici, che commenteranno causticamente le nostre vicende. Comunque, finché vinciamo, è meglio che stiano zitti (o schisci, come si dice in milanese)...

CARA, CON CHE COSA ATTACCHIAMO OGGI?

Sono addirittura 29 le differenti unità presenti in TMW, per cui immaginatevi quante pagine dovremmo spendere per la loro descrizione. Accontentatevi di queste righe (e ricordatevi di comprare il gioco al più presto):
Scout: utilizzati per le esplorazioni, sono molto rapidi nei movimenti ma praticamente indifesi di fronte a un qualsivoglia attacco.
Ingegneri: costituiscono il personale in grado di costruire i fabbricati.
Fanteria: sono unità con armamento standard, ottime per assalti contro strutture. La fanteria pesante è indubbiamente più potente di quella leggera, visto che può avere la meglio anche sui carroarmati.
Marines: sono il meglio disponibile, poiché posseggono armi efficientissime; surclassano nettamente ogni unità che si muove a piedi.
Veicoli: ce n'è per tutti i gusti, dalle motorette alle jeep, per non parlare dei carroarmati (presenti in tre versioni, l'una più micidiale dell'altra). Fondamentali per manovre che richiedono una certa rapidità unitamente a una forza d'assalto considerevole.
Aerei: ho tralasciato le varie unità d'artiglieria per concludere con il piatto forte; potremo servirci di jet, bombardieri ed elicotteri, dopodiché guai a chi ci si parerà davanti!

La situazione è degenerata e dobbiamo difendere strenuamente le nostre costruzioni. Il centro di comando, che abbiamo selezionato, consente di determinare la "politica" da adottare nel corso delle battaglie: è infatti possibile destinare risorse sia per lo spionaggio sull'effettiva forza del nemico, sia per un vero e proprio sabotaggio.

Queste sono tutte le unità che abbiamo a disposizione per portare a termine la missione; il simbolo viola sopra alcune di esse indica una promozione sul campo, che comporterà una migliore efficienza nello sparo e una maggiore capacità di elusione del fuoco nemico. Fortunatamente sono rari i casi in cui si è chiamati a brutali prove di forza, che richiedono uno scarso impiego del proprio acume tattico; in questo caso, avete progettato un aggiramento della specie di oasi, dal momento che a nord il passaggio è stretto, ma non occupandolo si rischierebbe di venire accerchiati dal nemico.

proprio comandante, dopodiché si potrà scegliere a piacimento tra ben sette disposizioni sul campo. Un consiglio quanto mai prezioso che posso fornirvi è quello di non tentare neanche di impartire ordini durante uno scontro vero e proprio: raramente l'unità si degnerà di ascoltarvi e questo è più che comprensibile. Lo è un po' meno il fatto che capita talvolta che la fanteria, prima di dirigersi effettivamente dove voi avete indicato, vaghi un po' a caso per il territorio; con le unità veloci questo non capita affatto e in ogni modo le battaglie sono molto più divertenti, visto che è possibile mutare rapidamente strategia anche durante gli scontri.
Teoricamente la creazione di un gruppo dovrebbe servire anche all'indirizzamento di più unità in un unico punto o a fornire gli ordini al complesso tramite il comandante, ma io non sono assolutamente riuscito nell'intento: semplicemente ciò che si assegna al comandante verrà eseguito solo da lui. Poco male: per ottenere un'esecuzione di massa è sufficiente tracciare un rettangolo sullo schermo e tutto quello che si troverà al suo interno (esclusi i nemici... Ehm, sto peggiorando con le battute, lo ammetto) seguirà fedelmente i nostri ordini.
Penso di avervi detto tutto, per cui non mi rimane che inviarvi al box di commento per la sentenza. Ugh! Ho detto.

Mauro Bossetti

Ehi! Che diavolo è questa roba? Semplice: il gioco che ha gettato il mondo sull'orlo del baratro. Infatti, a causa del virus in esso contenuto, esso ha riportato la storia indietro di qualche decennio, quando non esistevano i computer.

L'edificio in alto è una low-tech factory, in grado di costruire armi più efficienti di semplici unità di fanteria. Espugnare quella città non è certamente cosa semplice, visto che oltre al terreno pietroso che rallenta molto i movimenti, vi sono le mura che forniscono un'ottima protezione alle truppe avversarie.

REVIEW

This Means War! mi ha ripagato abbondantemente della delusione per l'ultimo prodotto di MicroProse che ho recensito (Virtual Karts). Da alcuni mesi sta dilagando la mania per i wargame, grazie a prodotti di pregevolissima fattura che si succedono freneticamente, come Command & Conquer e Warcraft II. TMW ha molte affinità con il titolo dei Westwood, anche se a mio parere può vantare una migliore grafica e un'intelligenza artificiale decisamente più evoluta: non capiterà mai, tanto per fare un esempio, di vedere le proprie truppe tirarsi le granate fra di loro.
L'unico neo nella realizzazione tecnica, che si attesta comunque su livelli eccezionali, è l'impossibilità di dare ordini a un gruppo tramite il loro comandante: vani sono stati tutti i miei tentativi (sono riuscito solamente a cambiare formazione), ma un valido artificio consiste nel selezionare manualmente più unità.
Ogni missione possiede le sue peculiarità tattiche e strategiche, dovute in primis alla differente conformazione del territorio, per cui prima della fine del gioco dubito molto che qualcuno venga preso da un senso di noia (come mi è capitato, tanto per fare un esempio, con Magic Carpet II). Non è da sottovalutare il fatto che basta un piccolo errore di valutazione per perdere gran parte delle posizioni conquistate, per cui non capita troppo raramente di impiegare qualche ora prima di venire a capo della battaglia: poco male, perché l'azione è talmente avvincente da far passare il tempo in un baleno. Inoltre, chi desidera la frenesia di gioco può selezionare la massima tra le cinque velocità disponibili, mentre chi è più riflessivo opterà per uno svolgimento delle vicende più tranquillo; personalmente preferisco alternare periodi ad alto tasso di adrenalina a momenti di pausa vera e propria, in modo da poter fare tranquillamente il punto della situazione.
Il sonoro è semplicemente strepitoso, consistendo in molti effetti campionati (come i consueti "Yes sir" dei soldati) e in, udite udite, oltre cinquanta minuti di musica riprodotti direttamente da CD, di qualità a dir poco eccelsa: si spazia da pezzi blues a una techno discretamente pompata.
Non è prevista la possibilità di collegarsi via modem, ma non mi sembra il caso di farne una tragedia, dal momento che sostanzialmente il gioco non si risolve in un head-to-head (cioé in un uno contro l'altro), bensì in una lotta simultanea con più avversari, una sorta di Syndacate immensamente più evoluto, se vogliamo.
Ultime parole riservate alla manualistica, decisamente ben realizzata ed esauriente in tutti i punti, dopodiché non mi resta che consigliare questo This Means War a tutto il globo, con la speranza che ciò non causi la tragica catena di avvenimenti provocata da Snark Hunter (il fantomatico gioco di cui ho parlato all'inizio)...

HARDWARE

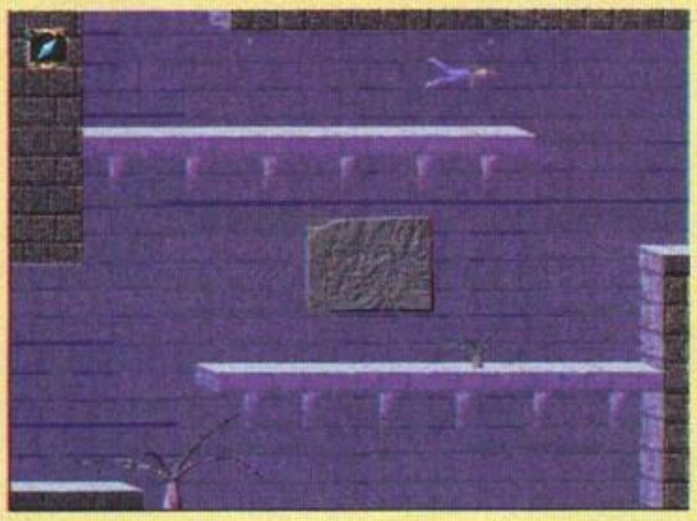
Le richieste hardware sono decisamente pesanti: come minimo dovrete avere 8 mega (ulteriore memoria verrà utilizzata per la riproduzione di un maggior numero di effetti sonori) e un DX2/66. Considerando che su un DX4 è necessario portare la risoluzione di schermo dal consueto 800x600 a 640x480, altrimenti anche alla velocità massima l'azione è decisamente lenta, direi che per divertirsi come si deve un Pentium è più che necessario. Ovviamente occorrono anche dai 20 ai 60 mega su hard disk per l'installazione completa (che ci libera dalla necessità di avere il CD del gioco inserito durante le partite), Windows 3.11/NT/95, un mouse e un CD ROM a singola velocità, nonché una qualsiasi scheda sonora.

BERMUDA SYNDROME

Dopo alcuni prodotti qualitativamente mediocri, la BMG Interactive ci propone quello che non esito a definire la vera sorpresa di questo numero di febbraio: analizziamola in dettaglio...

Diciamolo chiaramente: soprattutto dopo i recenti titoli firmati Rocket Science, non è che mi fossi creato particolari aspettative in merito a questo gioco, soprattutto considerando che chi lo aveva visto non si era certo lasciato andare a lodi sperticate. Ma si sa, nella vita non c'è mai nulla di sicuro, tantomeno in un ambito mutevole quale quello dei videogame: è stato quindi sull'onda di questa spicciola filosofia esistenziale che cominciai a rivedere le mie posizioni già in occasione della Voce di Corridoio di tre mesi fa. Il demo che ho incluso nel Silver Disk di questo stesso numero dovrebbe poi fugare ogni vostro eventuale dubbio: Windows 95 si dimostra una piattaforma decisamente promettente per quanto riguarda i videogame e questo Bermuda Syndrome della Century Interactive pare essere qui a dimostrarcelo. Calati nei panni di un aviatore della Seconda Guerra Mondiale, rispondiamo alla chiamata alle armi come piloti di un bombardiere. Presumibilmente impegnati in una qualche missione al di sopra dell'Oceano Atlantico, le cose paiono volgere al peggio quando uno Stuka nemico ci si mette in coda e decide di fare della nostra fusoliera una sorta di colabrodo. Inizia così una picchiata vertiginosa che si conclude qualche miglio più in basso sulle verdi colline di un'isola sottostante. Che in questa landa ci sia qualcosa che non funzioni correttamente lo capite quando, con l'ala destra del vostro aereo, decapitate un Tirannosauro che stava per banchettare con le bianche carni di una bellissima fanciulla legata a un altare in una sorta di sacrificio propiziatorio. Eiettati dal bombardiere, vi trovate impigliati col vostro paracadute tra i rami di un albero: tagliate i cavi col coltello, uccidete un indigeno che vi si avvicina minacciosamente, quindi liberate dai lacci la leggiadra vittima: inizia così Bermuda Syndrome, avventura/arcade un po' Flashback e un po' Another World che, rifacendosi a precursori talmente illustri, non può far altro che partire col piede giusto. Seguendo uno schema un po' abbandonato di questi tempi, se non con la debita eccezione del tridimensionale Fade To Black, in questa ultima produzione targata BMG dovrete avanzare in un mondo a voi completamente ostile che, non fosse situato in una qualche ipotetica isola al largo delle coste americane, definirei al di fuori della vostra dimensione. La sensazione di spaesamento che proverete in occasione del vostro primo incontro con un T-Rex si scontrerà con l'attenzione che vi verrà richiesta fin dall'inizio per progredire attraverso le prime locazioni. Con l'esclusione dei mondi sotterranei cui potrete accedere mediante un rudimentale teletrasporto, ogni singola schermata, per essere superata, richiederà la soluzione di un enigma più o meno difficile; questa è forse l'unica obiezione che si può muovere all'accostamento coi due mostri sacri citati poco sopra, visto che in questi ultimi due le libertà di movimento era meno vincolata alla soluzione dei rebus in favore di un maggiore spazio lasciato all'azione.

Ecco il primo enigma, peraltro semplice, che dovrete risolvere: di fronte a voi si trova un tirannosauro, mentre dal tronco dell'albero esce un perfido tentacolo di non si sa bene quale creatura. Come superare questa sezione? Semplice: attirate il T-Rex dalla vostra parte e lasciate che cada vittima dell'altro predatore.



Tra le varie cose che il nostro eroe sa fare, il nuoto in apnea dev'essere una delle sue specialità, se è vero che è capace di immersioni dalle durate a dir poco prodigiose. In questa immagine, state cercando di uscire dalla parte in basso a sinistra dello schermo prestando attenzione a quelle sorte di anemoni che emettono, specie quelle grosse, delle letali scariche elettriche.

Siamo all'inizio dell'avventura e questa giovane fanciulla, che poi si rivelerà essere una principessa, sta per essere sacrificata a un T-Rex. Credo potesse immaginarsi tutto tranne che sarebbe stata salvata da un bombardiere che avrebbe decapitato la testa del famelico predatore...

Siete appena riemersi dai sotterranei e trovate la bella principessa ad attendervi sulla riva del fiume. Se provate a passare sul tronco, verrete divorati da un predatore che vi aspetta sotto il pelo dell'acqua. Per superare questa sezione, dovrete servirvi del prezioso aiuto della vostra compagna utilizzando quella liana che vedete pendere dall'albero.

Et voilà! Avete appena inserito la pietra preziosa nella coppa della statua e state per essere smaterializzati e teletrasportati nel sottosuolo dell'isola.

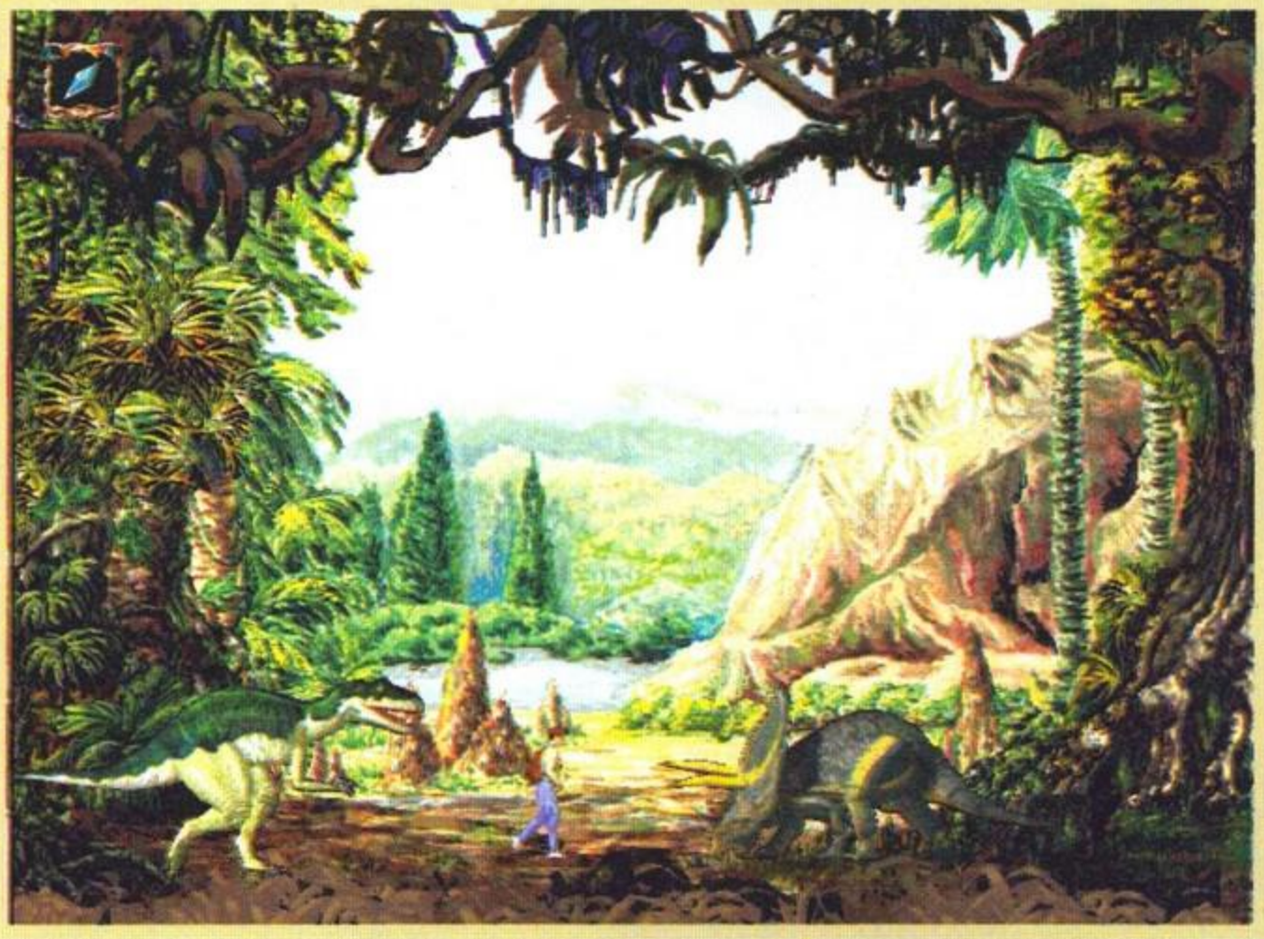
Eccovi nel sottosuolo, impegnati a prendere la mira contro una specie di gigantesca sanguisuga che non aspetta altro che voi saltiate dall'altro lato del crepaccio. Quanto agli indicatori che vedete in alto, questi sono da destra verso sinistra, l'energia vitale che vi rimane, l'arma selezionata e l'oggetto da utilizzare.

Analizzata quindi l'impostazione alla base di questo titolo, passiamo brevemente in rassegna le sue caratteristiche salienti, a cominciare dall'interfaccia decisamente semplice quanto immediata. Premendo infatti il tasto tabulatore, vi verrà mostrata una finestra all'interno della quale potrete selezionare le azioni da compiere piuttosto che gli oggetti da utilizzare. Quanto alle prime, i verbi a vostra disposizione includono il parlare, usare, raccogliere e, una volta convintala a seguirvi, collaborare con la giovane indigena che vi accompagnerà nel corso dell'avventura. Alla pari infatti di Another World, dove la presenza dell'alieno liberato dalle prigioni extraterrestri si rivelava fondamentale nello svolgimento della storia, in Bermuda Syndrome alcune

Appesi a una liana, state cercando di aggirare il pericoloso dinosauro che vi stava tendendo un'imboscata da dietro il cespuglio: qualche colpo di fucile nella schiena e il grosso rettile non dovrebbe più essere un problema per voi...

quale poteva contare il protagonista di Flashback: potrà infatti camminare, correre, saltare, accucciarsi, fare le capriole, restare aggrappato alle sporgenze e, più in generale, compiere tutte quelle azioni che lasciarono molti videogiocatori a bocca aperta alcuni anni fa. In virtù di questi fattori, si capisce che Bermuda Syndrome è un titolo che merita attenzione: se poi volete un giudizio globale, non vi resta che leggere il box di commento...

Stefano Silvestri



Ecco un punto decisamente difficile (almeno per me): un allosauro vi sta tallonando da sinistra mentre il triceratopo a destra sta solo aspettando che vi facciate sotto. In entrambi i casi, basterà un solo colpo da parte di uno dei due dinosauri per far comparire la fatidica scritta "Game Over". Che fare?

locazioni saranno impossibili da superare se non con l'aiuto della vostra compagna (e una delle foto a corredo di questo servizio è lì a testimoniarvelo). Quanto agli oggetti utilizzabili, sappiate che al momento rientrano nel mio inventario un coltello, una pietra preziosa e un bellissimo fucile con tanto di munizioni infinite.
Jack, l'eroe che impersonerete, avrà a disposizione esattamente la stessa gamma di movimenti sulla

HARDWARE

Le richieste di Bermuda Syndrome sono le stesse necessarie a far girare adeguatamente Windows 95: E' quindi vivamente consigliato essere i proprietari di almeno un DX2 66MHz, meglio se con 8 MB di RAM. Quanto alle schede audio e video, sono supportate tutte quelle previste dalla piattaforma Microsoft.

PC

Bermuda Syndrome è un gioco piuttosto interessante che rischia seriamente di passare inosservato a causa della poca attenzione che finora gli si è rivolta: poche preview, poche informazioni e un battage pubblicitario limitato al solo stand della BMG all'ECTS, fanno di questo prodotto un vero e proprio outsider. Ma in fin dei conti, com'è? La prima risposta che mi verrebbe da dare è "bello".
La presentazione, con quelle sequenze animate accompagnate da una musica che passa dalla classica alla techno, compie il suo dovere, così come in fin dei conti si può dire lo stesso della grafica, incredibilmente descrittiva e dettagliata. La quantità di colori presenti in ogni schermata ha del notevole e la cura quasi maniacale nei particolari lascia intuire un lavoro certosino in fase di realizzazione. Ma c'è dell'altro: i movimenti di qualsiasi oggetto animato sono straordinariamente fluidi. Con ciò mi riferisco non solo al numero di frame impiegati per le movenze del protagonista o della sua compagna ma anche a quelli utilizzati per muovere dinosauri, piante subacquee, lucciole e, più in generale, tutte le creature che potrete incontrare nel corso dell'avventura. Sotto il profilo del sonoro invece, c'è da fare un distinguo: se da un lato le musichette che accompagneranno lo svolgimento del gioco meritano appena la sufficienza, si aggiudicano un plauso incondizionato le tracce contenute all'interno del CD che troverete allegato a Bermuda Syndrome. Tutti coloro che amano le colonne sonore di stampo classico (intendendo con questo tanto John Williams quanto Elliot Goldenthal piuttosto che il Sakamoto in "versione Bertolucci") non dovrebbero lasciarsi perdere l'opportunità di ascoltare almeno una volta le 6 composizioni di Jorg Schwiezer, autore che mi piacerebbe sentire in ben altri contesti per quanto non abbia raggiunto, almeno in questa occasione, quelle vette di eccellenza che i tre maestri citati poco sopra hanno più volte superato. Fatte quindi queste premesse, passiamo ad analizzare i due fattori che alla fine più di ogni altra cosa sono fondamentali per consigliare o meno l'acquisto di un gioco, e cioè giocabilità e longevità.
Nel primo caso il voto da assegnare a questo parametro non può che essere decisamente alto, dato che il personaggio può sostanzialmente compiere tutte le movenze che vi passano per la mente, infondendendovi una inebriante sensazione di totale controllo della situazione.
Nel secondo caso, il discorso si fa invece più delicato: per quanto abbia più volte accostato questo titolo a mostri del calibro di Flashback e Another World, Bermuda Syndrome non riesce mai a suscitare quella sensazione di meraviglia che invece ha decretato il successo dei suoi due predecessori. E sì che le credenziali ci sarebbero tutte: stesso sistema di controllo, ambientazione originale, il protagonista che viene proiettato in un mondo sconosciuto e ostile... Eppure, alla fine manca qualcosa: sarà l'impostazione del gioco, che coi suoi continui enigmi presenti in quasi ogni schermata (seppur semplici), finisce per frammentare eccessivamente l'azione; sarà la trama che se si guarda bene è piuttosto limitata (insieme alla vostra compagna dovrete salvarne il padre); sarà infine che le ambientazioni non brillano per la loro varietà (al momento non sono andato oltre la foresta tropicale e locazioni sotterranee cui si accede con dei teletrasporti), ma non si può non notare come sia assente quel coinvolgimento totale che spinge il giocatore a continuare a oltranza la propria avventura fino a quando non l'ha conclusa. Per questo motivo, Bermuda Syndrome, titolo che avrebbe tutte le credenziali per ambire a uno Star Player, si deve invece accontentare di una valutazione che sfiora solamente le vette dell'eccellenza ma che non per questo vuole mortificare un prodotto cui è comunque consigliabile dare un'occhiata.

RIPPER

CHRISTOPHER WALKEN, PREMIO OSCAR PER "IL CACCIATORE"

Lo squartatore (chi si ricorda di Jack?) è di scena in questa avventura horror in stile cinematografico che si rivela una promessa della stagione. La sceneggiatura originale di Ripper è stata premiata al Festival Cinematografico di Sundance e promette ore di intenso coinvolgimento in una trama complessa e a finali diversi, animata dalla strepitosa colonna sonora dei Blue Oyster Cult.

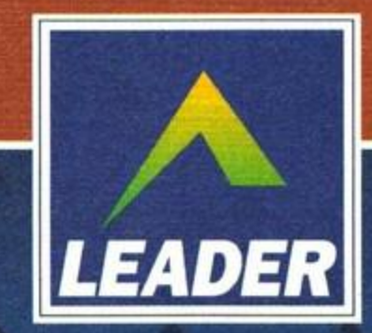
CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 33 Mhz, 8Mb RAM, LETTORE CD, VGA, 5Mb LIBERI SU HD, SCHEDA SONORA (CREATIVES LABS, MEDIA VISION, GRAVIS ULTRASOUND), SCHEDA AUDIO-MUSICALE GENERAL MIDI O FM SYNTH), MOUSE

£ 129.900

GAMETEK



LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

REVIEW

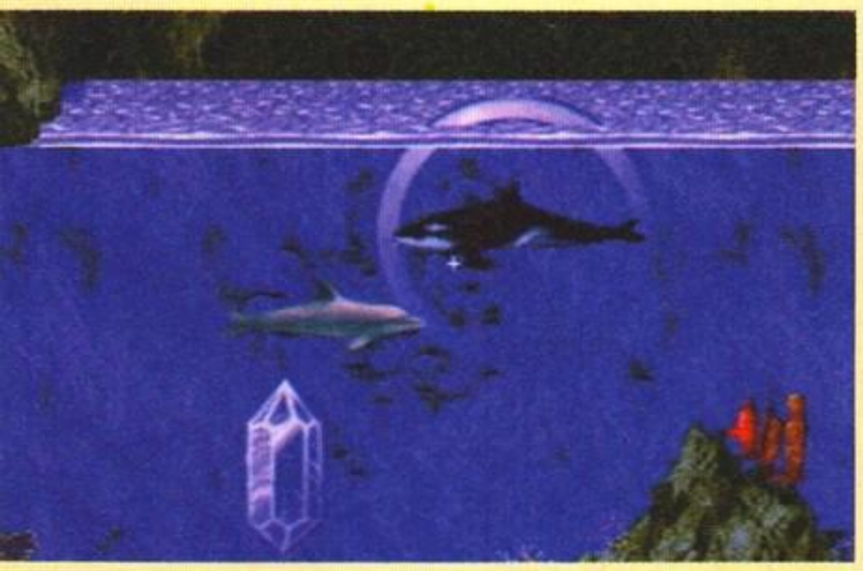
Ve ne avevamo parlato lo scorso numero... Ed ECCO arrivare finalmente sui nostri monitor i primi giochi firmati Sega PC. Ma l'attesa (peraltro non lunghissima) è stata premiata?

Ecco l'inizio della vostra avventura: un delfino vi inviterà a fare un bel salto fuori dall'acqua e, appena lo farete, assiterete a questa scena... Teribbile!

È da diversi anni che seguo anche il panorama delle console, più o meno da quando ho iniziato a scrivere per le riviste Xenia. Tantissime volte mi è capitato di pensare che un gioco altamente spettacolare sui "vecchi" MegaDrive e Super Nintendo molto probabilmente non avrebbe mai visto la luce sugli home computer a causa dei soliti problemi di copyright delle case produttrici e, tutto sommato, di hardware (diciamocelo, i PC sono diventate delle macchine da gioco non troppo tempo addietro...). Non si è mai mosso nulla, almeno fino a questo momento.
Se avete letto la preview del numero scorso, sarete sicuramente al corrente che la Sega ha deciso di creare una nuova divisione dedicata esclusivamente allo sviluppo di software per PC, alla quale ci siamo interessati con la tempestività che ci contraddistingue da sempre (autocelebrazione pura, lo so, ma sia io che il Silvestri abbiamo trovato una sinergia e un'intesa nel sincronismo lavorativo che ci ha trasformato in due piccole "macchine" da guerra, o meglio, lui lo era già, ma mi ha infuso una scarica di adrenalina notevole. Mi sembra che il risultato sia visibile proprio in queste pagine, no?).
Torniamo a noi e a questo benedetto Ecco The Dolphin. Anche chi fra i lettori non è propriamente poliglotta, avrà sicuramente intuito che il protagonista di questo gioco è un delfino. Ma che ci fa un cetaceo in un videogioco e, soprattutto, come fa a sparare senza le mani (usando le pinne? NdSS)? Ogni cosa a suo tempo. Prima di tutto vorrei precisare che una volta tanto non vi trovate di fronte all'incarnazione antropomorfica dell'animale di turno, ma che anzi dovrete comandare un delfino vero e proprio (per quanto possa essere vero un delfino in pixel).
Vi siete mai domandati che vita possa fare questo mammifero? No? Ve lo spiego io: gongolarsi tra le onde del mare, mangiare, giocare e amoreggiare.

A differenza della versione per console, Ecco su PC si avvale anche di sezioni filmate. Malgrado la compressione non sia delle migliori, queste sequenze sono davvero suggestive. Nel particolare vediamo il nostro eroe durante un "dialogo" con un'orca...

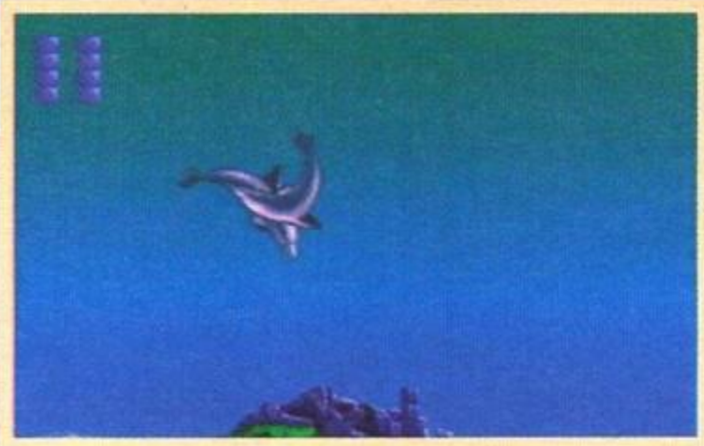
L'orca vi fornirà delle preziose indicazioni per cercare Blue, la saggia balena che vive da qualche parte nell'Oceano!



Se l'energia dovesse raggiungere dei livelli preoccupanti, allora dovrete assolutamente cibarvi per ripristinare la vostra forma fisica! Come? Basta caricare i pescetti!

Gli ostacoli naturali che vi si pareranno davanti sono molteplici. Qui vediamo delle conchiglie acuminate che sbarrano la strada al nostro delfino: l'unico modo per abbaterle è caricarle.

Ma arriva un bel momento in cui tutto volge al termine, in un modo o nell'altro: come si può devastare tutta questa felicità? Basta un fenomeno più o meno naturale, come un tromba d'aria sottomarina che, nel giro di un nanosecondo, si porti appresso tutti gli abitanti del regno sottomarino. Per qualche motivo non meglio identificato, l'unico sopravvissuto all'evento è un delfino di nome Ecco e il vostro scopo sarà quello di vestirne le pinne (bella questa, lo spirito di Bergonzoni aleggia su di te! NdSS) e cercare di capire i perché e i percome di tutto questo.
Prendere il controllo di un animale di questo tipo non è certo una cosa usuale (l'unica analogia che mi viene in mente è Dolphin sull'Atari VCS 2600) e, come ci si può aspettare, non è affatto semplice. I movimenti effettuabili sono parecchi e molti di questi richiedono una coordinazione e una pratica notevoli: ci si mette un po' a imparare a saltare, caricare, usare oggetti e via dicendo...
Tutto sommato, le azioni più comuni che il nostro delfino può compiere sono usare il sonar per dialogare con gli altri animali nonché "caricare" per abbattere gli avversari e procurarsi da mangiare. Oltre a queste, Ecco potrà fare dei salti spettacolari fuori dall'acqua e nuotare velocissimo per le sterminate distese oceaniche.
La struttura dei livelli è abbastanza ben delineata dal punto di vista dei puzzle. In genere, bisogna cercare tutte le chiavi e le rispettive porte, ma molto spesso si incappa in alcune varianti: in alcuni schermi, un delfino vi chiederà di cercare i suoi pargoli e voi dovrete esplorare in lungo e in largo il fondale per recuperare gli sprovveduti mammiferi. Data la vastità dei livelli, però, è contemplata la possibilità di usare il sonar come mappa: basta tenere premuto il tasto corrispondente al radar personale di Ecco et voilà, l'onda di ritorno farà apparire una simpatica mappettina della zona.



Abbiamo appena salvato un delfino e questo ci sta dietro come una calamita, imitando anche le nostre evoluzioni!

Bisogna comunque tenere sempre ben presente i livelli di energia e aria disponibili dato che, se dovessero esaurirsi, il nostro amico spiccherebbe il Grande Volo verso il cielo (metafora per dire che crepa!). Per far sì che questi rimangano sempre stabili, bisogna ogni tanto respirare (basta mettersi a pelo d'acqua) e mangiare ("caricare" i pescetti che incontrerete qua e là è abbastanza!). Considerata la

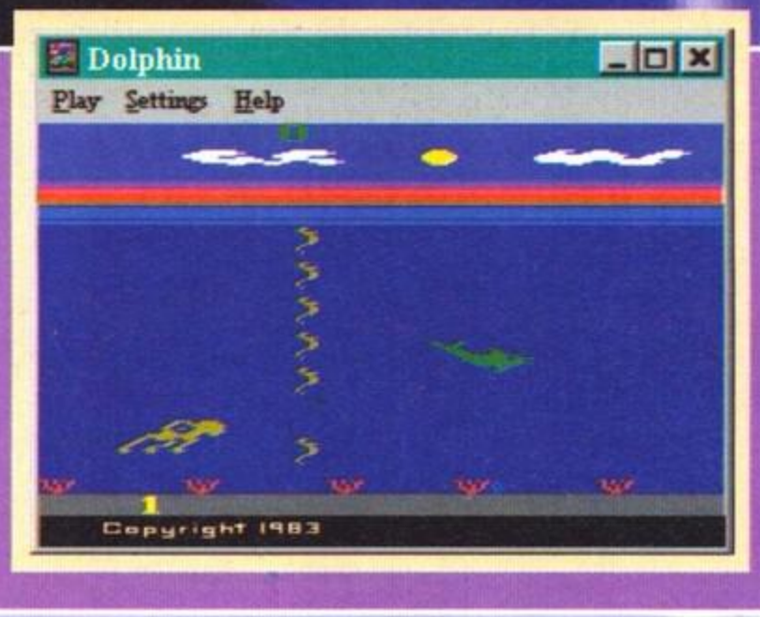
Questa è la mappa di cui parlavo nella recensione e che è possibile richiamare tenendo premuto il tasto del sonar.

Per superare le correnti sottomarine, bisognerà ingegnarsi e adoperare le risorse naturali al meglio: in questo caso, dovremo farci scudo con questo sasso spingendolo col naso.

Una piovra gigante vi sbarra la strada. Al contrario di quello che si può pensare, l'unico metodo per oltrepassarla è nuotare molto lentamente: in caso contrario verrete arpionati e perderete parecchia energia!

L'ANTENATO DI ECCO

L'ho accennato all'interno della recensione e alla fine ho deciso di ripescare tra le antiche reliquie videoludiche questo "gioiello". Il suo nome è Dolphin ed era una cartuccia per il mitico Atari VCS 2600: qui vediamo una foto tratta dall'Activision's Atari 2600 Action Pack 2 per Windows 95.
Che c'entra? Nulla, però mi è capitato sotto mano e mi sembrava giusto metterlo, tanto per ricordare ai lettori con cosa si giocava tredici anni fa (e, soprattutto, come ci si divertiva!).



Un'altra bella immagine tratta da un intermezzo animato. Come potete constatare coi vostri occhi, la qualità non è delle migliori, però il risultato è comunque accettabile!

complessità e il numero sterminato di livelli è comunque prevista la possibilità di salvare la posizione, anche se dovrete riniziare completamente il livello ogni qualvolta la ripristinerete.
Beh, a questo punto non mi rimane altro da fare che lasciarvi in compagnia del commento e delle foto...
BYEZ!

MAO

HARDWARE

Di solito si dice "la configurazione minima necessaria per giocare a Pinco Pallo è...". Questa volta andiamo un po' controcorrente: come detto nel commento non mi è sembrato che Ecco The Dolphin necessiti assolutamente di un Pentium e quindi basta un DX2 66 (magari con un bel quantitativo di RAM, diciamo 8 o più Mega) equipaggiato con Windows 95 o 3.x. Tutto qui...

REVIEW

Non ho mai adorato Ecco The Dolphin nella sua originaria versione per MegaDrive, ma sarei un bugiardo se vi dicessi che non mi è piaciuta quella per PC!
Questa prima uscita della Sega PC mi ha abbastanza convinto, considerando questo Ecco The Dolphin un prodotto davvero appetibile.
A differenza di quello che si potrebbe pensare, Ecco non si riduce a un banale platform, tantomeno alla fedele trasposizione della versione per console. Nella sua incarnazione per PC, questo titolo ha acquistato una nuova linfa vitale ed è riuscito ad appassionarmi talmente tanto che sono rimasto incollato al monitor per due giorni consecutivi!
Tecnicamente non c'è nulla di realmente impressionante o che faccia gridare al miracolo: la grafica è pulita e svolge ottimamente il suo dovere e le tracce audio sono quanto di più evocativo mi sia capitato di ascoltare! In generale è la struttura di gioco che tutto sommato è accattivante: i filmati di intermezzo riescono a creare (sebbene non siano proprio lo stato dell'arte) un'atmosfera magica, l'esplorazione non risulta essere mai noiosa e devo ammettere che mi sono divertito come mai prima d'ora nel fare zompare il delfino fuori dall'acqua e a fargli compiere le evoluzioni più disparate! Ed è proprio questa caratteristica che rende Ecco The Dolphin un gioco davvero piacevole: la sinergia di movimento col delfino che acquisterete con il passare del tempo (poi quando ci vediamo mi spieghi cos'è una "sinergia di movimento", eh!? NdSS). Mi sono accorto che in più di un'occasione mi veniva assolutamente spontaneo tornare in superficie per respirare o, più semplicemente, per fare qualche saltino: tutti comportamenti che sono tipici dei delfini (o almeno mi sembra).
Una cosa della quale non riesco assolutamente a capacitarmi però è il fatto che sulla confezione del gioco (che, per la cronaca, ci è stato fornito da Pergioco di Via Aldrovandi in Milano) c'è un bel bollino giallo all'interno del quale tiranneggia la scritta "Requires a Pentium Processor - 60 MHz & 8 MB RAM". Bene, dopo averlo testato su un DX2 66 con 12 Mb di RAM e una scheda video PCI espansa a 2Mb (so che non è una configurazione standard, però si parla sempre di un DX2, o no?), posso tranquillamente dire che NON È NECESSARIO! Certo, con un Pentium tutto gira meglio, ma vi posso garantire che non è indispensabile! Gli unici problemi che ho riscontrato sono stati con Windows 3.11 (devo ammettere che il MIO Windows 3.11 è un po' traballante a livello di librerie e risorse), mentre con Windows 95 si è comportato in maniera egregia in 640x480 a 256 e 65000 colori (con qualche lieve tentennamento nel refresh dello schermo, comunque sopportabile).
La differenza tra le due versioni è che se non si dispone di driver aggiornatissimi della propria scheda video (almeno per quanto riguarda Windows 3.11), si perderà parecchio a livello di resa grafica: personalmente sono riuscito a giocarlo solo in bassa risoluzione, molto più fluida seppur decisamente meno attraente.
Mettiamola così: gli utenti di Windows95 possono andare sul sicuro se sono alla ricerca di qualcosa di diverso da Pitfall e Fury3, mentre chi non è ancora passato al nuovo sistema operativo Microsoft farebbe meglio a evitarne l'acquisto.
Nel complesso, comunque, ci troviamo di fronte a un prodotto davvero meritevole ma, ne sono consapevole, non immediato e abbastanza particolare. Ecco The Dolphin è il solito programma che avrebbe potuto essere un classico ma che, a causa di qualche neo qua e là, rimane "solamente" un buon gioco. Ora incrociamo le dita (e cominciamo a risparmiare) in attesa di Virtua Fighter Remix.

DARYL F. GATES' POLICE QUEST®

SWAT™

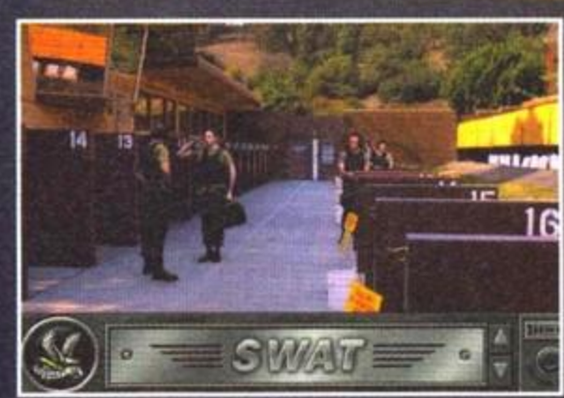
DELPI

ENTRA ANCHE TU NELLA SWAT

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS TEAM

La vita di tanti innocenti dipende da te. Addestrati come un vero membro della SWAT. Impara le tattiche di polizia e entra in azione!

- 4 CD di simulazione e avventure poliziesche
- riprese di veri militari e riproduzione di reali missioni della SWAT, squadra elitaria di Los Angeles
- disponibilità di armi diverse, le pistole MP5 e M16, il gas CS e tante altre
- azioni anti-terrorismo



CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486 DX/33 O SUPERIORE,
WIN 3.1 O SUPERIORE,
WIN '95, 8 Mb RAM,
MS DOS 5.0 O SUPERIORE,
15 Mb LIBERI SU HD,
SCHEDA GRAFICA SVGA, MOUSE,
SCHEDE AUDIO W/DAC, CD.Rom 2X,
CONSIGLIATO: PENTIUM/60 MHZ
CON 16 Mb RAM
SCHEDA SONORA 16 BIT.

£ 129.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

SILENT THUNDER

DIVENTA ANCHE TU UNA LEGGENDA!

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

SI DICE CHE L'A10 SIA INDISTRUTTIBILE... MA È PROPRIO VERO? POTRAI METTERE ALLA PROVA IL TUO STRAORDINARIO AEREO DA COMBATTIMENTO DELL'AERONAUTICA STATUNITENSE IN 24 MISSIONI E 3 CAMPAGNE - COREA, COLUMBIA, MEDIO ORIENTE. DOVRAI ELIMINARE TRE PERICOLOSI UOMINI CHE STANNO CERCANDO DI DISTRUGGERE IL FRAGILE EQUILIBRIO POLITICO DEI LORO STATI.

NELL'ATTACCO TI SCONTRERAI CON ELICOTTERI, CARRI ARMATI E NAVI DA GUERRA.

SILENT THUNDER È STATO SVILUPPATO CON NUOVE TECNOLOGIE, BMFETM (EDITOR BIT-MAP DI FRAME) E TEDTM (EDITOR DEL TERRENO), STUDIATE APPOSITAMENTE PER CREARE EFFETTI SPECIALI - ESPLOSIONI TRIDIMENSIONALI E PER DARE MAGGIOR REALISMO AI PAESAGGI E AGLI SFONDI. - PANNELLO DEGLI STRUMENTI PER I PRINCIPIANTI.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 DX/66, 8 Mb RAM, WIN '95 E WIN 3.1, SVGA, CD.Rom 2X.

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

Thunderhawk 2 raccoglie l'eredità di un prodotto piuttosto riuscito qual è stato il suo predecessore: con quali risultati?

Già, perché in fin dei conti è stata questa la prima domanda che mi sono posto quando, poco prima di chiudere il numero di gennaio, arrivò in redazione la busta contenente il CD e il relativo manuale di istruzioni. Subito infatti mi tornò alla mente il primo Thunderhawk che giocai sull'ex piattaforma Commodore per eccellenza, l'Amiga 500: si affollarono ricordi poligonali di missioni più o meno riuscite, di interfacce semplici da gestire e di un prodotto portato fino alla propria conclusione in virtù dell'encomiabile giocabilità. In altre parole, mi divertii molto con Thunderhawk.

Ora gli anni sono passati, l'Amiga sta in parte risorgendo dalle ceneri e lo scettro di "games machine", di macchina da gioco, è passato saldamente nelle mani dei PC. È stato quindi non senza una certa curiosità che mi sono apprestato a inserire il CD-ROM nel mio lettore per vedere cosa il tempo avesse cambiato e cosa avesse invece lasciato inalterato.

Innanzitutto è rimasta immutata l'impostazione di gioco, puramente arcade e senza alcuna concessione a velleità simulative. Il background di FT2 è infatti presto detto: proiettati in un ormai vicino 1999 dove la pace è sempre più un ricordo, l'escalation dei conflitti nelle varie parti del globo ha indotto la NATO a creare un'unità di intervento rapido, la Firestorm, costituita per lo più dai temibili AH-73 M. Voi, nei panni di Firestorm Uno, il leader di questo gruppo speciale, dovrete semplicemente essere a disposizione ventiquattro ore su ventiquattro, pronti a combattere ovunque ci sia bisogno del vostro aiuto; a rendervi il compito più agevole sarà l'elicottero di cui potrete disporre, capace prestazioni eccellenti e armato con gli ultimi ritrovati della tecnologia. In realtà poi, il "mondo" poco sopra menzionato si ridurrà a 7 zone particolarmente calde rispondenti al nome di Colombia, Perù, stretto di Panama, Costa Rica, ex-Jugoslavia, Iraq, Giordania e Mar della Cina, all'interno delle quali dovrete portare a termine delle missioni piuttosto varie che spaziano dalla guerra ai narcotrafficanti alla lotta contro i rigurgiti nazionalisti di Hussein, passando attraverso il recupero dell'equipaggio di un caccia americano abbattuto in territorio nemico piuttosto che la lotta ai pirati asiatici che negli ultimi tre mesi hanno attaccato 24 imbarcazioni e ucciso 15 persone.

Questo, in breve, è lo scenario all'interno del quale vi dovrete muovere; una rapida occhiata al manuale per quanto riguarda la strumentazione dell'abitacolo e i comandi, ed ecco che sarete subito pronti a gettarvi nella mischia, in questo caso rappresentata dal solito nutrito stuolo di postazioni SAM, elicotteri, carro armati, torrette e quanto altro abbiamo ormai avuto modo di osservare in un decennio di simulatori bellici. Come accennato, in precedenza, a differenza però di approcci più realistici alla Comanche - Maximum Overkill, Thunderhawk2 si distingue per

Terminata la missione verrete accolti dalla sezione di de-briefing, in questo caso consistente semplicemente nel conteggio dei punti totalizzati.

Siamo nel Mar della Cina e ci stiamo avvicinando all'incrociatore che tiene in ostaggio una nave passeggeri: un paio di missili Penguin e i pirati non saranno più un problema...

Prima di partire in missione, vi verrà ogni volta mostrata una mappa del territorio nemico: osservando il numero degli avversari (rappresentati dai punti rossi), direi che tutto sommato si tratta di una missione abbastanza tranquilla...

In questa immagine, tratta dall'introduzione, avete appena sganciato il vostro carico di morte contro due postazioni missilistiche: i risultati sono facilmente immaginabili...

Questa è la sezione iniziale dalla quale è possibile scegliere in quale fronte andare a combattere: se desiderate un "approccio morbido", vi consiglio di partire con le missioni ambientate nel Centro-America.

un'impostazione più arcade: in sostanza infatti, ci si riduce alla fine a giocare a una sorta di shoot'em-up in soggettiva dove, una volta armatisi fino ai denti, ci si confronta col nemico secondo il rapporto di forze 1:10; ciò comporta che più che pensare a delle vere e proprie tattiche di volo con le quali sfruttare tutte le potenzialità degli elicotteri, il corso di ogni missione sarà contraddistinto da dei semplici "lock'n'fire" dove prima si spara e poi si fanno domande.
Contrapposti a uno spropositato numero di forze avverarie, l'unico modo per portare e termine un livello consisterà nell'individuare e distruggere solo determinati obiettivi militari, ignorando o al contrario distruggendo tutti gli altri a seconda di quello che vi consiglia il vostro umore e la vostra scorta di missili. Terminati tre livelli, la zona sarà considerata ripulita e si passerà alla locazione successiva che si potrà scegliere liberamente senza vincoli derivanti da ordinamenti di alcun tipo.

Ecco una visione della pancia del vostro AH-73 M: questa sequenza è osservabile soltanto all'inizio della missione...

Analizzata quindi la struttura sulla quale si innesta il concept di questo titolo, passiamo ad analizzare l'interfaccia del gioco, forse l'elemento che decretò principalmente il successo del primo episodio della serie. Pilotabile sia con la tastiera che col mouse o col joystick, il vostro Thunderhawk AH-73 M fornirà, a meno di particolari preferenze personali, il meglio di se stesso se governato utilizzando in contemporanea la keyboard col mouse: in questo modo, infatti, tutti i principali comandi saranno a portata di mano senza dover pertanto perdere secondi preziosi cercando il giusto tasto nel momento critico di un combattimento. L'elicottero risponderà sostanzialmente a ogni vostro comando compiendo pressoché tutte le evoluzioni che vi passano per la mente, mentre la possibilità di muovere la testa in tutte le direzioni all'interno dell'abitacolo richiama molto da vicino i virtual-cockpit dei simulatori aerei dell'ultima generazione.
Sotto l'aspetto estetico FT2 sceglie invece una stra-

Ecco un'immagine che in racchiude in sé tutto lo spirito del gioco: sulla sinistra abbiamo la barra dell'energia, a testimonianza di una impostazione prettamente arcade; davanti a noi abbiamo un elicottero, col quale è possibile scontrarsi liberamente senza subire alcun danno, a riprova dello scarso realismo del prodotto; infine, osservando con attenzione il velivolo nemico, si possono osservare i risultati di una grafica caratterizzata dall'uso a oltranza delle texture...

da piuttosto personale rappresentata dall'utilizzo a oltranza delle texture, elemento grafico che quelli della Core Design pare prediligano nelle loro ultime produzioni: i risultati di tale impostazione sono sotto l'occhio di tutti coloro che oltre a questo testo abbiano l'accortezza di osservare anche le immagini a corredo dell'articolo. Come nota puramente personale, devo dire che non ho particolarmente apprezzato i risultati finali così ottenuti, arrivando forse a preferire a ciò l'ormai vetusto Voxel tipico dei prodotti della Nova Logic.
Come forse avrete notato, da quanto finora scritto non traspare un particolare entusiasmo: se volete capire se questo derivi da un mio umore particolare piuttosto che dalle emozioni che mi ha suscitato Thunderhawk 2, non vi resta altro da fare che passare al box di commento.

Stefano Silvestri

Un carro armato appostato in un canalone è stato appena ridotto in mille pezzi. Le esplosioni dei mezzi nemici sono sempre piuttosto coreografiche.

HARDWARE

Thunderhawk 2 richiede per funzionare sufficientemente un DX2 66MHz, mostrando risultati apprezzabili su un DX4 100MHz e girando con la stessa fluidità della corrispondente versione per PlayStation solamente su un P90. Le schede audio supportate sono le ormai solite Sound Blaster e compatibili mentre risulta indispensabile possedere una lettore CD-ROM, meglio se a doppia velocità. Quando alla scheda grafica, inutile dire che più è veloce e meglio è.

Bene, eccoci giunti infine al momento del giudizio definitivo (e dico "infine" perché presuppongo che vi siate letti anche il resto dell'articolo): com'è allora questo Thunderhawk2?
La prima risposta che mi viene da darvi è "un buon prodotto e niente più, un'ottima occasiona mancata di poco". Quello che infatti mi ha colpito di questo recente titolo della Core Design è stata la totale mancanza di coinvolgimento, lo scarso realismo e la marcata assenza di originalità, quasi che il team inglese si sia limitato a svolgere diligentemente il compitino senza di fatto aggiungere nulla di quella genialità che in più occasioni li ha portati alla ribalta.
Ma procediamo con ordine: dopo aver assistito a un'introduzione di fattura più che pregevole (e che peraltro potete ammirare sul CD allegato alla rivista), veniamo subito proiettati in una serie di missioni tutte più o meno uguali tra loro dove l'unica cosa da fare è sparare, sparare e poi ancora sparare. Nessuna tattica, nessuna azione diversiva, nessuno scampolo di quello che in fin dei conti ha determinato il successo di Comanche - Maximum Overkill è presente in questo prodotto che non eccelle sotto alcuno dei 5 parametri nei quali abitualmente si articolano le nostre valutazioni. Della presentazione abbiamo già parlato; passiamo ora alla grafica. Sotto questo aspetto, come già accennato poco sopra, i risultati non sono encomiabili: certo, di primo acchito ci si può anche far ingannare da una scelta che garantisce degli onesti risultati, ma dopo un'analisi più attenta non si può fare a meno di notare le texture che alle volte si aprono (in primis quella dello stesso cockpit che lascia intravedere il terreno sottostante), la totale mancanza di profondità, la piattezza dei rilievi e l'aggiornamento delle immagini che fa sì che un qualsiasi mezzo nemico, superata una certa distanza da voi, per la verità piuttosto esigua, scompaia improvvisamente all'orizzonte quasi che si fosse smaterializzato di fronte ai vostri occhi. L'audio fa la sua buona parte, con i soliti effetti sonori a base di spari ed esplosioni e l'altrettanto solita musica di sottofondo, eseguita direttamente da CD, che riecheggia le tonalità più o meno acide della techno inglese. E se la giocabilità (riporto pari pari quanto scritto sotto l'indice) "sintetizza l'effettivo gradimento riscontrato durante la recensione", non si può fare a meno di assegnare a questo parametro un valore solamente discreto, non certo agevolato da un sistema di scelta delle armi che non permette un'immediata selezione diretta ma, al contrario, che obbliga ogni volta a dover passare in rassegna l'intero arsenale primo di poter sparare un determinato missile anziché sganciare una certa bomba.
Quanto poi all'effettiva utilità del vostro potenziale offensivo si possono avanzare dei dubbi, se è vero che, al di là della prima missione nel Mar della Cina, ogni singolo livello è tranquillamente terminabile utilizzando soltanto la mitragliatrice e i missili, rendendo di conseguenza inutili i vari tipi di razzi e bombe che avete a disposizione. La longevità non viene allora incoraggiata da queste premesse essendo anzi mortificata da una serie di missioni che solo raramente mostrano degli sprazzi di originalità, con l'eccezione forse di quelle ambientate nelle cittadine sudamericane piuttosto che nello stretto di Panama.
Se a ciò si aggiunge che su un DX4 100MHz con 16MB di RAM si è costretti a giocare in finestra ridotta per ottenere una fluidità accettabile, il giudizio complessivo da attribuire a questo Thunderhawk 2 non può che essere parzialmente critico, rendendolo quindi consigliabile solamente a coloro che, dopo aver terminato il recente Werewolf vs. Comanche, non riescono a stare lontani troppo a lungo dall'abitacolo di un elicottero.

Le corse automobilistiche ad ambientazione spaziale rappresentano un genere piuttosto ampio: basta ricordare titoli come il vecchio PowerDrome o i più recenti Wipeout e Loadstar. Ora che anche la Mindscape ha deciso di cimentarsi in questo settore, non resta che vedere se riuscirà ad aggiudicarsi una posizione di rilievo.

Terminata la presentazione (ben disegnata ma poco avvincente), potrete decidere se iniziare il torneo vero e proprio, affrontare un singolo percorso o combattere contro il tempo per migliorare il record della pista. Indipendentemente dalla scelta effettuata, prima di entrare nel vivo della competizione dovrete scegliere quale delle varie astronavi a vostra disposizione usare e su quale tracciato gareggiare. La decina di vetture che si possono pilotare sono caratterizzate da quattro valori: accelerazione, velocità massima, potenza degli scudi e peso. Non esistono navi migliori delle altre, dato che, all'aumentare di alcune prestazioni, corrisponde un incremento della massa del mezzo: la vostra scelta dovrà quindi essere guidata da preferenze personali. All'inizio del gioco si hanno a disposizione solamente due piste (delle dieci presenti in totale): per poter correre in quelle più avanzate, bisognerà concludere la gara entro le prime tre posizioni. Non incontrerete invece queste limitazioni se deciderete di misurarvi su di un singolo percorso, sia contro gli altri piloti che contro il tempo: la scelta dell'arena nella quale competere sarà infatti limitata ai soli circuiti nei quali si è già gareggiato durante il torneo. Se da un lato questo sistema potrebbe sembrarvi riduttivo, visto che non permette di provare tutti i tracciati, dall'altro aumenta il grado di sfida e la longevità del gioco.

Una volta arrivati nel luogo dove si terrà la gara e saltati a bordo dell'astronave prescelta, sarà il momento di dimostrare la propria abilità di pilota.

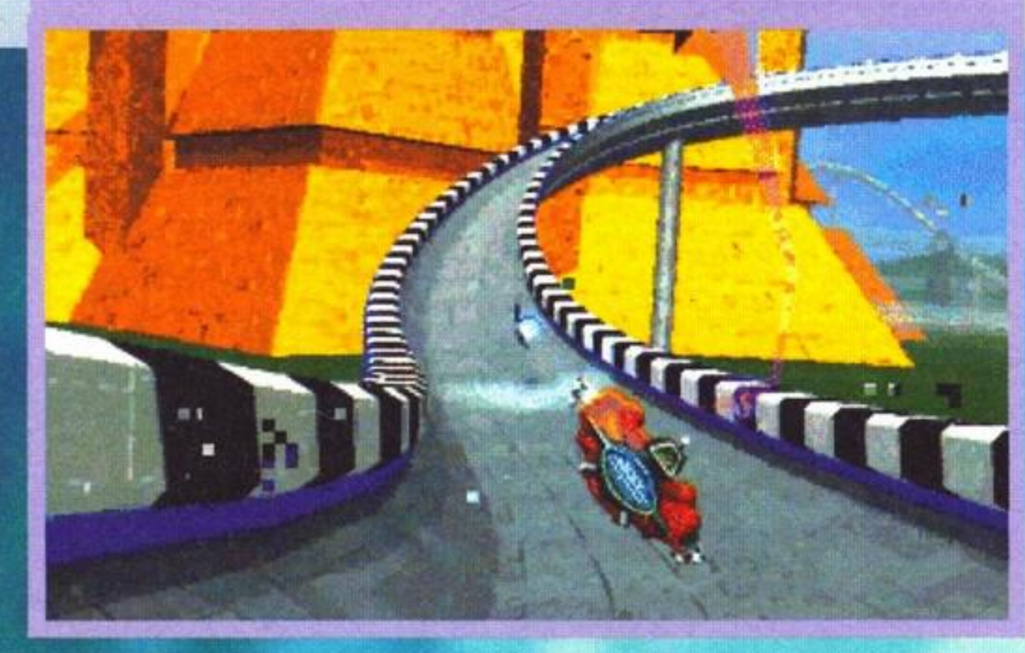
Il conto alla rovescia è iniziato. 3...2...1...partiti! Tutti i concorrenti sfruttano la massima accelerazione del proprio mezzo e, essendo legati alla pista da un'invisibile raggio, non si preoccupano di sterzare per evitare impatti contro le barriere laterali o gli avversari, ma si concentrano per riuscire a colpire, con i laser e i missili in dotazione, le navi che si trovano di fronte a loro. Ovviamente anche i piloti alle vostre spalle staranno facendo lo stesso ma, osservando quello che accade con la visuale posteriore, basterà sganciare alcune mine per rallentare la loro corsa o per evitare che i razzi nemici giungano a destinazione. Ecco sopraggiungere la prima curva: si diminuisce leggermente la velocità e, per non porre sotto pressione il campo di forza, si ruota l'astronave verso l'interno della carreggiata. Con l'energia che in questo modo si riesce a guadagnare, si può spingere il

Dopo aver attivato il turbo del motore sono riuscito a raggiungere gli altri concorrenti: ancora qualche metro e, una volta che saranno alla portata delle mie armi, potrò cominciare a sparare qualche missile.

Da questa schermata dovrete scegliere con quale velivolo affrontare la gara. I 4 numeri indicano le caratteristiche di ogni mezzo: accelerazione, peso, velocità massima e potenza degli scudi.

Nel terzo tracciato conoscerete i primi ostacoli: si tratta di alcuni muri che, quando cercherete di prendere le curve con una certa angolazione, bloccheranno la vostra corsa!

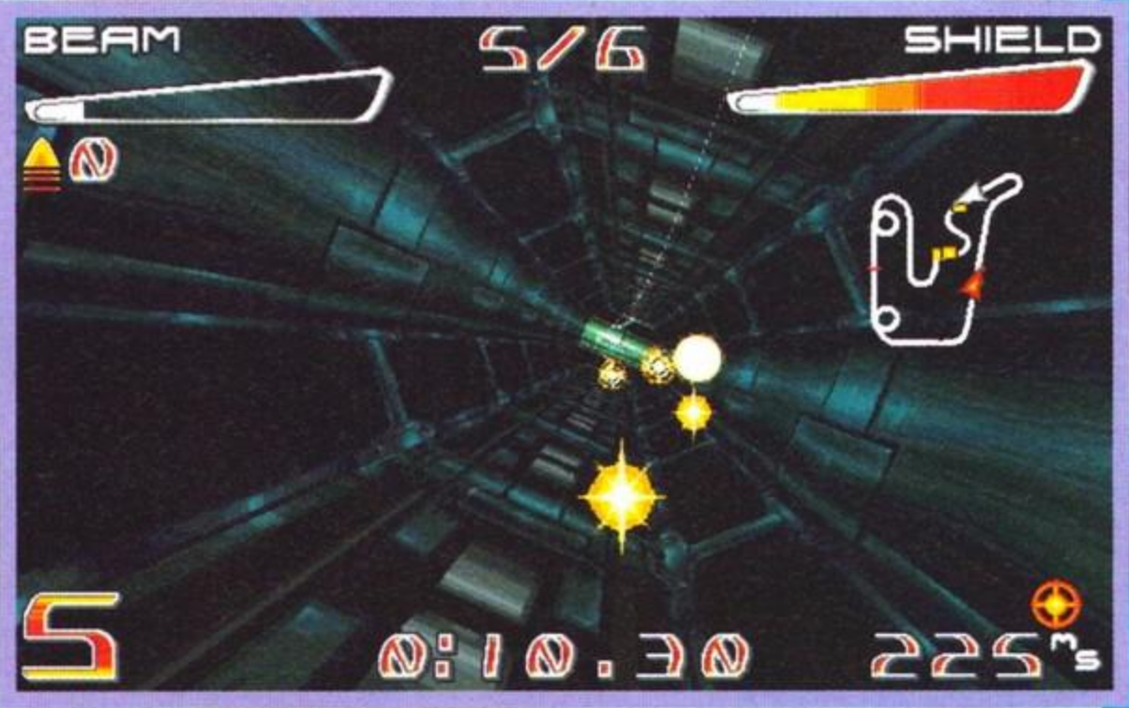
Un'immagine presa dall'introduzione: due astronavi si contendono a suon di laser e missili la prima posizione.



Quando si effettua una curva si mette sotto sforzo il campo di energia che tiene i veicoli sulla strada (è l'indicatore "beam" in alto a sinistra) e, conseguentemente, si perde velocità: per evitare questo inconveniente bisogna ruotare l'astronave verso l'interno della pista.

La grafica al massimo dettaglio è decisamente curata e potrebbe capitare che vi distraiate dalla corsa per ammirare il panorama circostante.

La visuale in prima persona è decisamente sconsigliabile a causa della scarsa chiarezza dei movimenti della nave: molto spesso capita di non riuscire più a distinguere l'alto dal basso.



proprio mezzo a velocità più elevate.
Questo è quanto accade in una partita di CyberSpeed, dove la gestione della gara, in confronto ad altri giochi di guida, è piuttosto anomala. Non esiste alcun volante da girare per controllare la direzione che si sta seguendo, in quanto tutto avviene automaticamente e il compito del giocatore sarà solo quello di controllare le rotazioni che il veicolo compie in corrispondenza delle curve o degli altri ostacoli. Se si è troppo veloci, le astronavi tenderanno ad appiattirsi contro il campo di forza, indebolendolo; tutto questo, di conseguenza, diminuirà l'energia del vostro mezzo e ne ridurrà le prestazioni. L'abilità del pilota si dovrà quindi concentrare nel ridurre lo sforzo delle barriere laterali, in modo da dirottare energia verso il motore e raggiungere così velocità maggiori; lo stesso discorso vale per gli scudi.
Il livello energetico di questi ultimi influirà poi sulle prestazioni dei propri bolidi anche in un altro modo: ogni volta che questi verranno danneggiati, l'astronave, virtualmente indistruttibile, sopperirà alla perdita della carica prelevando potenza dal motore e causando tanto semplici rallentamenti quanto, nella peggiore delle eventualità, il completo arresto della vettura.
In caso di pericolo estremo si potrà ricorrere a una riserva limitata di "turbo", che vi permetteranno di fuggire dagli inseguitori. Ad animare la gara saranno poi presenti degli ostacoli quali muri (che vi obbligheranno a ruotare l'astronave per evitarli), bivi (che permetteranno di selezionare la strada da seguire) e alcuni bonus rispondenti al nome di missili, mine o "turbo" extra. Una volta che riuscirete a terminare la corsa nelle prime tre posizioni, prima di procedere alla gara successiva vi verrà data la possibilità di salvare il gioco e, quindi, di ripristinare in qualsiasi momento il torneo dalla posizione registrata. Oltre ai 10 circuiti standard ve ne sono altri (dopo la terza gara e, successivamente, ogni due tracciati) ai quali si potrà accedere vincendo almeno una volta le gare intercorse dall'ultima pista extra. Vincere queste competizioni non comporterà un aumento del vostro punteggio ma, a chi riuscirà a conquistarle tutte, spetterà un premio misterioso.
Prima di lasciarvi al commento non mi resta che segnalarvi come dal setup si possa scegliere una delle 3 possibili configurazioni della tastiera con la quale comandare l'astronave (tutte ugualmente scomode, molto meglio il joystick) e il livello di difficoltà, normale o difficile: quest'ultimo, oltre a offrire una sfida più impegnativa, vi proporrà i circuiti in senso inverso garantendo una maggiore longevità. Risulta poi interessante (anche se scomoda) la possibilità di seguire la gara in prima persona, in alternativa alla visuale posta dietro l'astronave.

RED

La scelta della pista: sono disponibili solo quelle che si è riusciti a raggiungere durante il torneo.

La quinta pista si ambienta parzialmente sulla superficie dell'acqua. Su questo tracciato troviamo una combinazione di curve a gomito e pericolosi ostacoli che vi obbligheranno a ripetere diverse volte questa gara prima di riuscire a proseguire.

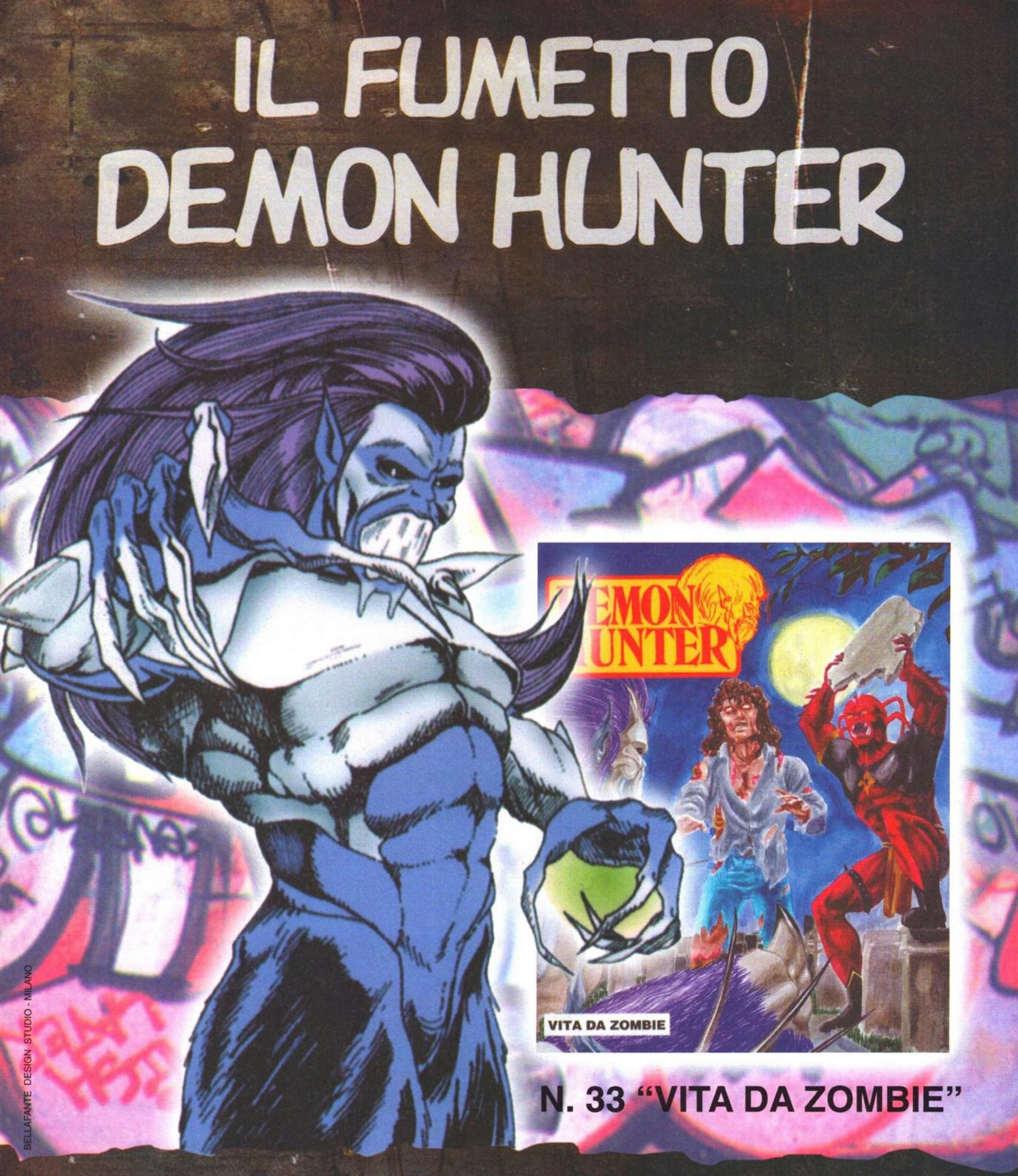
PC+CDROM

Penso che il concept del gioco sia il primo passo falso commesso dalla Mindscape: è impossibile pensare a una gara di guida nella quale non sia possibile comandare la direzione del proprio veicolo. Per sopperire a questo problema sono stati introdotti numerosi diversivi quali gli scontri a base di laser e missili con gli altri concorrenti, la possibilità di ruotare l'astronave durante le curve nonché gli ostacoli sparsi per i tracciati: tutto questo, purtroppo, senza riuscire a rendere il gioco sufficientemente divertente. A queste considerazioni possiamo aggiungere la pessima gestione della tastiera (bisogna utilizzare 10 tasti!!!) che invita seriamente a pensare all'uso del joystick, la possibilità di allenarsi solamente sulle piste che sono state raggiunte nel torneo, la scarsità di power-up e il sistema di salvataggio che trasforma la competizione in una semplice successione di tentativi: le uniche cose che si salvano sono la realizzazione tecnica e la frenesia del gioco che, fortunatamente, riesce a sopperire ad alcune lacune. Grafica e sonoro sono di una qualità decisamente elevata: le voci, così come le musiche su tracce audio, sono ben realizzate, mentre gli effetti sonori purtroppo scarseggiano. Per concludere, un piccolo plauso va alle animazioni di intermezzo che, oltre ad essere di pregevole fattura, riescono a strappare qualche sorriso. Non un fiasco completo, ma nemmeno uno di quei titoli che lasciano il segno...

HARDWARE

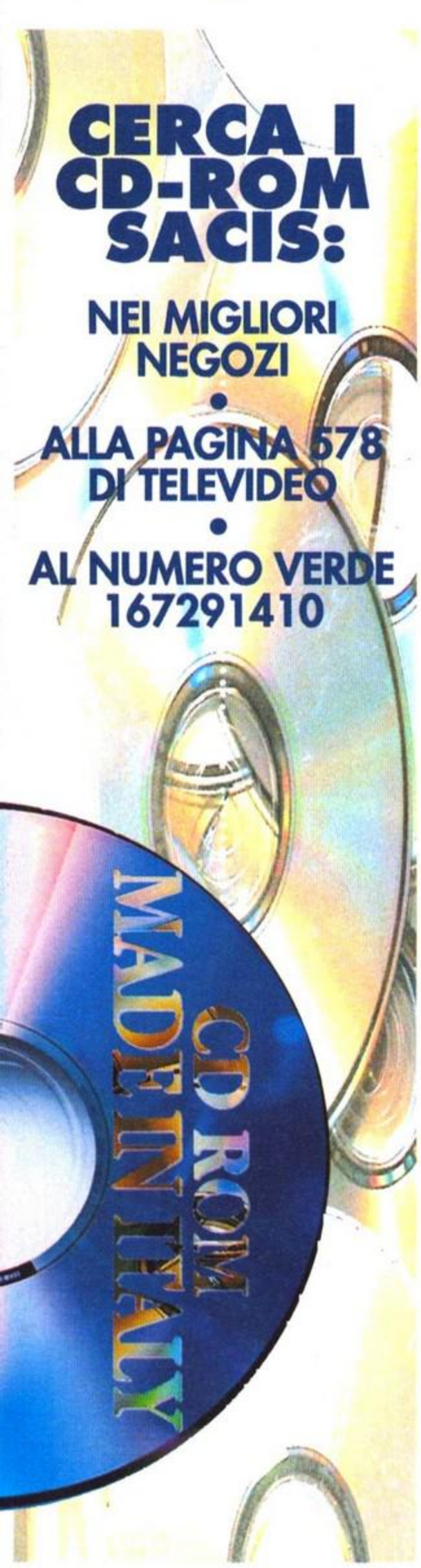
Per giocare a CyberSpeed avrete bisogno di almeno un 486 DX4 100MHz, 8MB di RAM, un CD-ROM doppia velocità, una scheda grafica SVGA e Windows 95. Se vorrete sfruttare adeguatamente il massimo livello di dettaglio, si renderà necessario il Pentium.

IL FUMETTO DEMON HUNTER



N. 33 "VITA DA ZOMBIE"

IN EDICOLA A GENNAIO



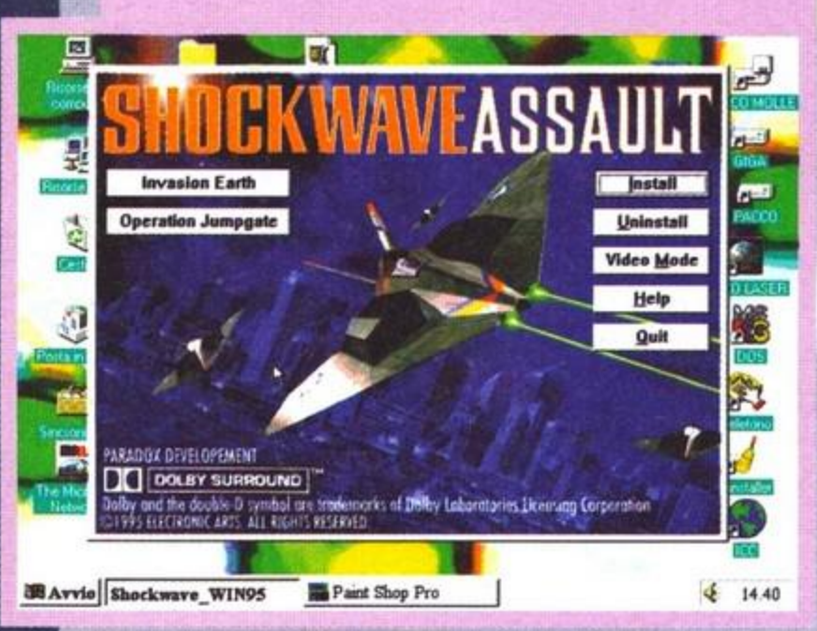
ROMA - 00195
VIA TEULADA, 66
TEL. 06/374981
FAX 06/3723492

SHOCK WAVE™ INVASION EARTH: 2019

Cos'ha in comune il PC con il 3DO? Nulla, almeno fino ad ora...

Si è parlato per diverso tempo della scheda, prodotta dalla Creative, denominata 3DO Blaster, una periferica in grado di far girare anche su un semplice PC tutti i giochi della console Panasonic. Poi, dopo rinvii e posticipi, il nulla: personalmente non ho più sentito parlare della famigerata 3DO Blaster...
Cosa c'entra tutto questo col titolo che mi accingo a recensire? Un attimo e ve lo spiego...
Qualcuno di voi si ricorderà sicuramente Shockwave, uno dei primi giochi decenti che abbiano mai visto la luce sulla console della Panasonic (mi ricor-

La schermata di installazione, rigorosamente in Autorun, permette di scegliere quale dei due episodi giocare, dato che sono assolutamente indipendenti.
Alla voce VideoMode è possibile configurare la propria scheda video per ottenere delle prestazione ottimali.



Una bella immagine tratta dalla sequenza filmata di Operation Jumpgate, il secondo episodio di Shockwave Assault.

La siringa nella mano della dottoressa, le macchie di sangue sui camici e le facce corrucciate dei due tizi, non lasciano presagire nulla di buono: infatti questa è la sequenza finale in caso di morte!

Qualcosa mi dice che questa missione non ha avuto un esito positivo...

do un commento di MA su questo programma recensito secoli fa su ConsoleMania: "Cosa succede? Iniziano a uscire giochi belli per il 3DO?"); tutto sommato è stato proprio da quel momento che la stragrande maggioranza della gente ha cominciato a credere nella rinascita, se non nella consacrazione, di questo bistrattato sistema a 32 Bit.
A distanza di qualche anno, i programmatori della Electronic Arts hanno ben pensato di fare uscire la

Un intenso primo piano del vostro comandante. Uno dei lati più piacevoli dell'intero gioco...

conversione per Windows 95 (una piccola parentesi; tutte le volte che elucubro frasi del genere vengo attanagliato da un dubbio assillante: "E' giusto dire ancora PC, quando si intende uno standard, oppure è già entrato nel glossario l'identificazione grammaticale con Windows 95? Mi spiego meglio: Shockwave è per Windows 95, ma si può considerare "per PC", oppure è riduttivo e comunque non esplicativo? So che non è un concetto molto chiaro, io stesso ho faticato non poco nell'elaborarlo, però... Rimane il fatto che Shockwave Assault è per Windows 95 e, tutto sommato, penso sia sbagliato considerarlo "per PC", almeno per il momento... Windows 95 non è ancora uno standard, anche se lo diverrà presto!) (ragazzi, abbiamo scoperto un filosofo! NdSS).

Draghi volanti e castelli... Si potrà dire di tutto su Shockwave Assault tranne che non sia vario!

Fatta questa doverosa premessa, passo a un'analisi più dettagliata di questo benedetto gioco. Siamo nel 2019 e una poco pacifica razza aliena decide di invadere la terra e conquistarla con l'ausilio di tutti i mezzi a propria disposizione. L'attacco a sorpresa mette in ginocchio le difese terrestri e, mentre si profila una devastante sconfitta, ecco entrare in gioco una specie di progetto segreto del governo degli USA, nato proprio in previsione di questa evenienza. Il vostro ruolo sarà quello di pilota di questa divisione speciale e avrete il compito di cacciare gli invasori a colpi di laser e missili (per la serie, "un approccio diplomatico e razionale alle avversità della vita"!). Dopo aver assistito alla mediocre introduzione animata che narra gli eventi, vi ritroverete finalmente a bordo del vostro veicolo. Dato il trend del momento, la visuale è in soggettiva, con una sola parte del cruscotto ben visibile. Qui avrete a portata di mano tutto ciò che vi servirà: il livello dei laser, degli scudi e della "benza", il numero di missili alloggiati sulla nave, una mini mappa e un monitor col quale verrete contattati dal vostro comandante (un'affascinante donna in carriera) sugli eventuali sviluppi della missione.

In genere l'obiettivo delle missioni è quello di eliminare la presenza aliena da determinate zone geografiche: per esempio, nella prima missione dovrete blastare tutti i Tripodi che si trovano nella striscia di Gaza, facendo attenzione a non perdere mai la bussola, ovvero uscire dai limiti contrassegnati sulla mappa al centro dello schermo. Quando ciò accade, inizierete a subire dei danni proporzionali alla vostra permanenza fuori da questi limiti.

Per ripristinare però i vostri scudi e fare nuovamente il pieno di munizioni, esistono dei droni che renderanno il vostro compito leggermente più facile: basta transitarci sotto, et voilà, il gioco è fatto.

Vorrei sottolineare come questo Shockwave Assault, a differenza dell'originale per 3DO, comprenda due episodi: l'originale Invasion Earth e il seguito Operation Jumpgate.

Ecco una concitata azione di combattimento. I puntini rossi raffigurati sulla mappa al centro dello schermo sono i nemici, il che rappresenta certo una situazione invidiabile...

Mentre nel primo capitolo si doveva combattere solo sulla superficie terrestre per ricacciare indietro gli invasori, in Operation Jumpgate ci ritroveremo su Marte (o giù di lì) con lo scopo di distruggere il cancello dimensionale che funge da tramite agli alieni per raggiungere la nostra galassia.

Non mi sembra ci sia null'altro da dire, perciò vi lascio in compagina del commento e della pagella...

Andrea "MAO" Della Calce

PC

Una vera delusione, questo Shockwave Assault. Io mi ricordo ancora la versione per 3DO e vi posso garantire che questa per Windows 95 non ha nulla da spartire, tranne il nome e la presenza degli stessi attori dei filmati (i quali sono stati probabilmente convertiti in maniera incredibilmente approssimativa e hanno perso almeno il 70% a livello puramente qualitativo). Tutto il programma soffre di una sindrome di superficialità, dalla grafica al sonoro. Alla fin della fiera, mi sembrava di giocare a uno shoot'em su Commodore 64, vista la pessima scelta delle palette cromatiche e i drammatici effetti sonori (il buon vecchio SID la musica e gli FX li suonava davvero bene...).

Alla EA hanno puntato davvero molto su Shockwave Assault (intere pagine dedicate sul Web, pubblicità a non finire: il tutto all'insegna dello sfruttamento dell'immagine acquisita precedentemente sul 3DO), ma purtroppo non riesco a trovare nemmeno una caratteristica che mi possa far dire "può valere la pena di vederlo perché...". Non c'è nulla che meriti di essere apprezzato in Shockwave Assault. Qualcuno mi potrà dire che le sequenze filmate sono intriganti e così via, ma oramai mi ci sono abituato e la presenza di video vari interpretati da attori scartati da Hollywood è all'ordine del giorno e quindi assolutamente ininfluente ai fini del gioco stesso. Non mi ricordo poi da quanto tempo non giocavo senza una musica di sottofondo: se non vado errato, l'ultima volta era capitata con Championship Manager Italia! Gli effetti sonori sono davvero allucinanti: delle pernacchie, modello feedback da Stratocaster appoggiata a un amplificatore valvolare con il volume a manetta, che ben presto vi tortureranno a tal punto da costringervi a sopprimere l'uscita della vostra scheda audio...

Mah, a questo punto vorrei proprio sapere chi è che ha detto che i giochi nativi per Windows 95 surclasseranno quelli per DOS...

Sperando sia solo un caso (e sicuramente lo è: in questo numero trovate le recensioni di tre grandi giochi come Ecco The Dolphin, Comix Zone ed Earthworm Jim!), vi lascio alla pagella e al box hardware...

Ribadisco però, la mia cocente delusione.

HARDWARE

Il processore minimo richiesto è un 486 DX2 a 66 Mhz, 8 MB di RAM, 10 MB di spazio libero su disco fisso, una scheda grafica SVGA, un CD-ROM a doppia velocità e, ovviamente, Windows 95 (non funziona sotto Windows 3.x!). Chiaro?

Endorfun®

Provate a mettere sei persone in una stanza: qualcuno comincerà a rovistare tra i dischi alla ricerca di chissà quale LP, altri inizieranno a giocare col videoregistratore, magari cancellandovi una preziosa videocassetta, un altro ancora osserverà i poster o i quadri appesi al muro, qualcuno troverà da dire sull'arredamento, oppure ci sarà chi, immancabilmente, si metterà a spulciare tutti i vostri floppy disk sperando di trovare il Programma della Sua Vita (maiuscole d'obbligo). Improvvisamente, qualsiasi cosa stessero disgraziatamente facendo, l'attenzione delle sei persone viene attirata in modo quasi spontaneo dal computer: una successione di immagini colorate e di suoni sembra rapire gli sguardi e proiettarli in una nuova direzione. Allora i casi sono due: o avete caricato in memoria il QPEG e state guardando le immagini porno "tirate su ieri sera da Internet", oppure qualcuno sta giocando a Endorfun.

Questa introduzione, che ai più potrà sembrare la solita "Paolonata" con la quale io adoro iniziare le mie recensioni, è in realtà la sintesi più fedele alla realtà dei minuti che hanno preceduto la mega-spaghettata tra amici che ha avuto luogo un sabato sera a casa del sottoscritto: stavamo aspettando l'ora di buttare la pasta quando incautamente ho fatto presente al pubblico che mi avevano dato proprio un bel gioco da recensire e che avrei accettato anche le opinioni altrui in proposito. "Faccelo vedere! Faccelo vedere!", due minuti dopo erano tutti lì impietriti davanti al monitor, a guardare i fondali animati di Endorfun, cercando di capire i meccanismi del gioco e di elaborare in pochi attimi le loro strategie vincenti. Un successo, senza mezze misure.

Endorfun, per chi non l'avesse ancora capito neppure guardando le foto, è uno di quei vecchi "rompicapo" che andavano di moda un sacco di anni fa, senza tante pretese dal punto di vista grafico (niente filmatini e filmatoni renderizzati con Gouraud Shading & Shaking a trentaduemilioni di colori, per capirci), ma con un effetto di color-cycling dietro che dà tranquillamente la birra al più bello dei fondali disegnati col 3D Studio! Lo scopo del gioco, nella sua semplicità, è dannatamente accattivante: voi guidate un cubo che rotola liberamente tra i riquadri di una "scacchiera", nera o trasparente, che può variare di forma e di inclinazione a seconda del livello. Il cubo ha sei facce colorate diversamente e, ogni volta che effettuerà un movimento, ne vedrete sempre solo tre: spostandovi, la faccia in alto cambierà sempre colore ed è proprio a questa che dovrete fare attenzione. Man mano che il tempo passa, infatti, la "ragnatela" si riempirà di blocchi colorati e voi potrete salire su di essi solo se il colore della faccia in alto coincide con quello su cui vorrete spostarvi. Altrimenti, il cubo non potrà più andare da nessuna parte. Nel caso che il tempo a disposizione finisca o che il cubo non possa più muoversi in alcuna delle quattro le direzioni, la partita finisce.

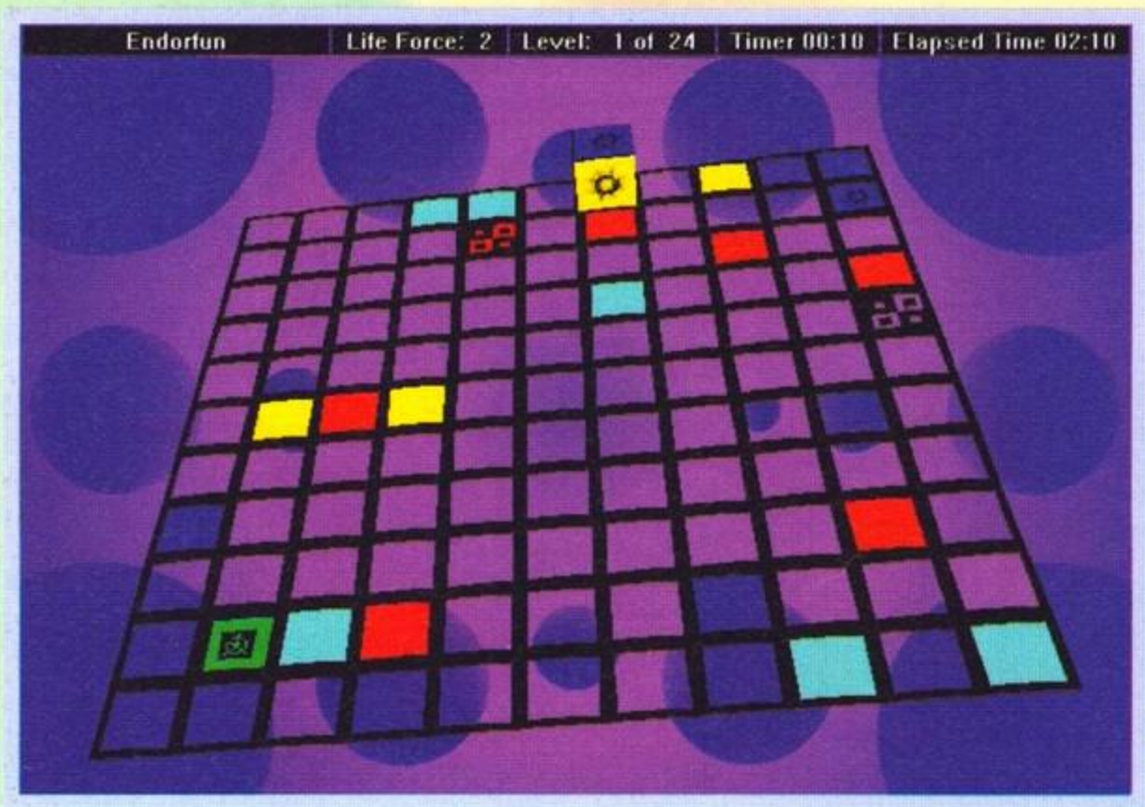
"Cioè... no.. ragazzi... guardate qua! Che strippooooo!"

Ovviamente i blocchi colorati non hanno tutti lo stesso significato, anzi, se riportano un simbolo particolare vanno interpretati come dei bonus. I più importanti di tutti, comunque, sono quelli che riproducono la stessa animazione che potete osservare sulle facce del vostro cubo, ovvero le cosiddette "Forze della Vita": per terminare un livello, dovete raccogliere un numero variabile di queste ultime. Questo in linea generale, perché i programmatori hanno ben pensato che limitare il gioco a poche regole fondamentali ne avrebbe limitato la longevità, e così hanno introdotto anche il concetto di "esperienza". Ogni Esperienza si compone di diversi livelli (non esiste un numero prefissato per tutte), un po' come se fossero i diversi "mondi" di qualsiasi altro videogioco esistente, e ha una difficoltà diversa da tutte le altre. Le esperienze si dividono altresì in tre grandi categorie: ci sono quelle Stimolanti, che invitano il giocatore a finire i livelli nel minor tempo possibile, ci sono quelle di Longevità, che sfidano l'utente a permanere in ogni livello il più a lungo possibile, e infine ci sono quelle di Abbondanza, nelle quali dovrete preoccuparvi solo di fare più punti possibili (e di passare il livello) nel tempo che avrete a disposizione.

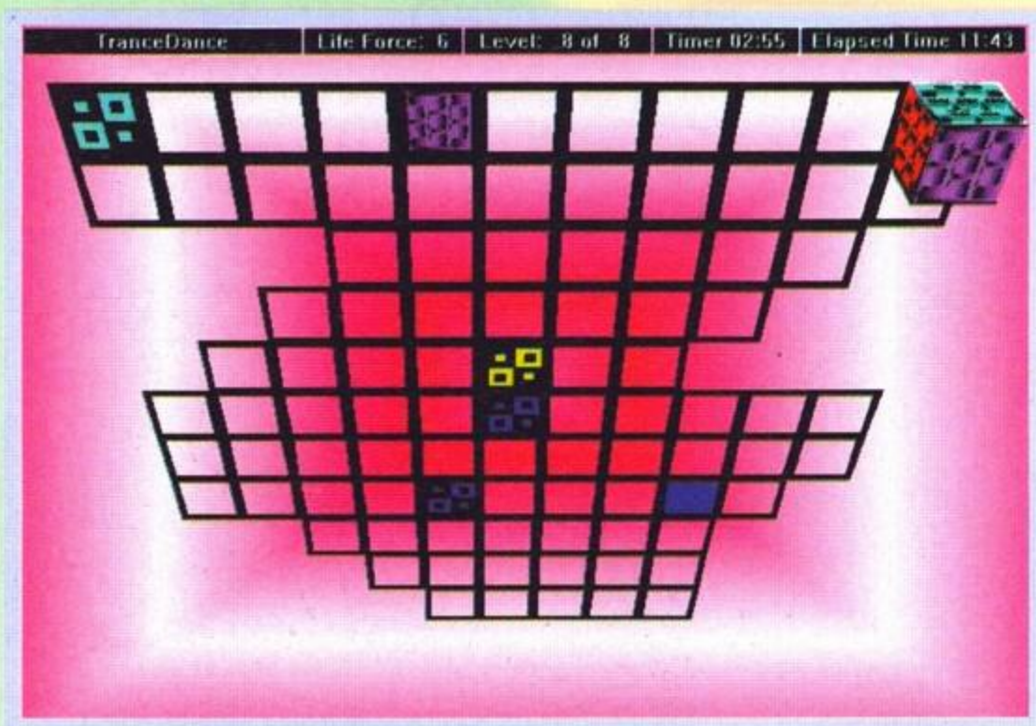
Non ci avete capito molto? Non vi biasimo, effettivamente è molto più facile giocarci che spiegarlo. Riassumiamola così: 1 esperienza = X livelli * N forze della vita da raccogliere prima che il tempo scada. Al termine di ogni esperienza il programma finisce e vi mostra un messaggio di vittoria.

A questo punto, comunque, avrete notato lo strano linguaggio che ho utilizzato per parlarvi di questo titolo: vi assicuro che è nulla in confronto a quello che leggerete nel manuale di Endorfun, per capirci cose tipo "Ti facciamo questa offerta con lo spirito di: Pace a tutti i Fratelli e le Sorel-

Volete catturare la forza della vita gialla? Le mosse da fare in questo caso sono le seguenti: alto, destra, basso, basso, sinistra. Et voilà...



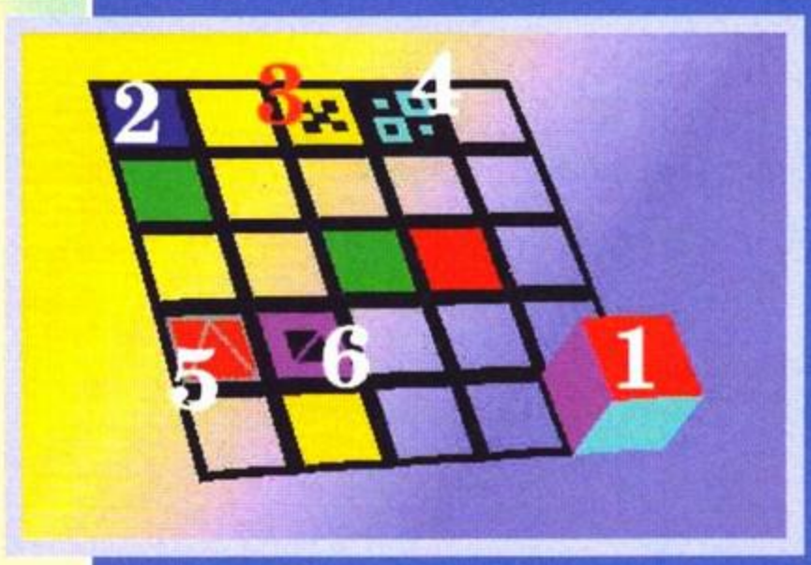
Il colore dello sfondo rende spesso invisibili alcuni blocchi semplici. In particolare, qui risulta decisamente ostico capire dove ce ne siano di blu e di viola, e dove no.



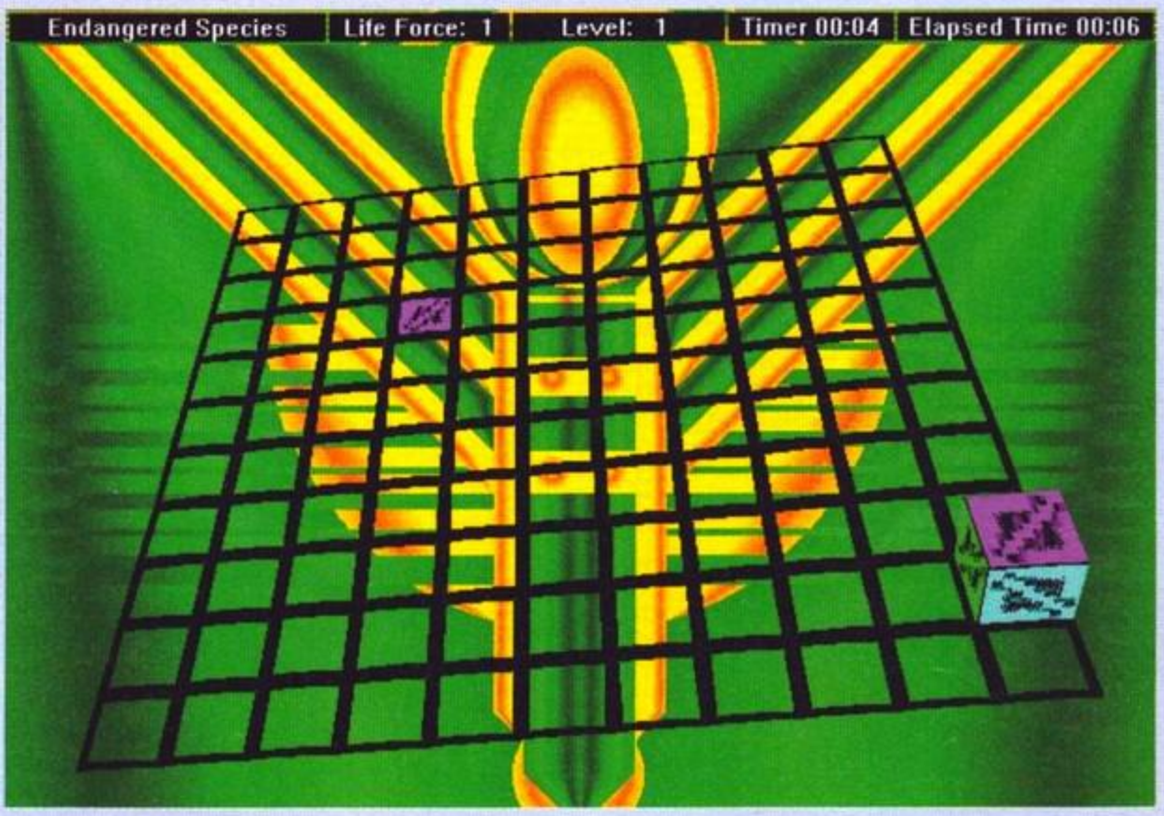
Il livello Trance Dance si distingue per le prospettive davvero inusuali. Ogni tanto, in Endorfun avrete anche a che fare con un'antipatica inversione dei controlli.

LO SBALLO CORRE FLUENTE SUI NOSTRI MONITOR

Ovvero: cosa mi serve sapere per giocare a Endorfun senza incontrare delle sorprese.



In questa foto vedete sintetizzati tutti i tipi di blocco di cui DOVETE conoscere il significato, pena una fina molto prematura delle vostre partite:
1) Ecco il "Corpo Leggero", ovvero il simpatico cubo multicolor che dovrete far rotolare lungo il "Campo Unificato". Sul manuale è spiegato in modo molto dettagliato anche "come" muoverlo nel modo migliore.
2) BLOCCHI SEMPLICI: sono quelli di colore uniforme. Potete transitarvi e assorbirli solo se la faccia in alto del cubo coincide col loro colore.
3) BLOCCHI MOLTIPLICATORI: nelle esperienze di gioco Stimolanti e di Longevità, i blocchi moltiplicatori arrestano temporaneamente la strada al Corpo Leggero. Nelle esperienze di Abbondanza danno un numero di punti multiplo a quello associato ai blocchi semplici. Se uno di essi vale 100 punti, il blocco moltiplicatore ne vale 100 per ogni segno disegnato sullo stesso. In questo caso, 500 punti.
4) BLOCCHI GLOBALI: liberano il campo da tutti gli altri blocchi dello stesso colore, assorbendone anche i punti. Unica eccezione, non elargiscono alcun secondo per i blocchi cronometro eventualmente "mangiati" dal blocco globale. Ragion per cui se avete bisogno di secondi aggiuntivi, preoccupatevi prima dei blocchi cronometro, e poi di questi.
5) FORZA DELLA VITA: Raccoglierle è lo scopo del gioco. Qui è sintetizzata da un triangolo, nella versione per Windows 95 è comunque identica, come forma, all'animazione che appare sulle facce del Corpo Leggero.
6) BLOCCHI CRONOMETRO: aumentano il tempo a disposizione, a seconda del loro simbolo, di altri 10, 15, 20... fino a 50 secondi.



Bel fondale, eh? Pensate che i colori si muovono tutti! Assolutamente da vedere...

le, Amore per tutte le Madri e i Padri, Luce per le Figlie e i Figli, Libertà per tutti gli Amici e gli Amanti, Gioia e abbondanza per il Mondo, Somma gratitudine alla Forza della vita. Un Amore. Una Tribù. Un Mondo.". Se non mi avessero detto che era il manuale di un videogioco, probabilmente avrei pensato che si trattasse dello slogan pubblicitario di qualche setta economico-religiosa. Questo senza contare che il cubo si chiama in realtà "Corpo Leggero", che la griglia di gioco prende il nome di "Campo Unificato" e che la musica contiene messaggi subliminali (in Inglese, quindi dovrebbero essere del tutto ininfluenti sul giocatore italiano) tipo "io sono in pace con me stesso", "il mio cuore naviga nella felicità", "io costruisco il mio futuro" e chi ne ha più ne metta. Tutti messaggi positivi, per carità, ma che a me ricordano un po' la "Cura Ludovico" de "L'Arancia Meccanica". Questo, comunque, è già costato a Endorfun un paio di guai giudiziari negli USA, più una bella pubblicità sui nostri telegiornali che come al solito ne hanno approfittato per sparlare un po' dei videogiochi (anche se, visti gli esiti di questa recensione, non vorrei mai che avessero inserito qualcosa del tipo "se sei un recensore dagli un voto alto", magari in tutte le lingue...).

Un caso a mio avviso abbastanza montato, visto che quello che "colpisce" di questo gioco è alla fine solo l'atmosfera che riesce a creare (oltre all'innegabile senso di smarrimento che potrebbe provare la retina dei vostri occhi di fronte a tutti quei colori che ciclano), col suo manuale un po' fuori di testa e la sua incredibile giocabilità. Una volta che si capisce come si funziona, è davvero impossibile staccarsi dallo schermo. Solo un'avvertenza: se in passato avete mostrato strane reazioni fotosensibili e fotosintetiche (cioè siete stati male per eventi legati all'intermittenza o alla velocità delle luci), state ben attenti al color-cycling di Endorfun: potrebbe farvi male. Potete disattivarlo semplicemente azionando Endorfun con una risoluzione superiore a 640x480 oppure attivando una palette a più di 256 colori.

Paolo Besser

Ecco il livello "sono un uomo libero": secondo me hanno pagato uno apposta per trovare un nome diverso ai livelli e alle esperienze...

Se amate come me la musica e la "filosofia" New Age, non potrete non apprezzare Endorfun. Si tratta a mio avviso di uno dei titoli più originali di questi ultimi tempi, uno dei pochi che meriti ancora oggi di essere chiamato "videogioco" nel senso classico del termine: nessuna scena filmata, nessuna presentazione ultragalattica con titoli di coda che scorrono sul sole che tramonta, nessuna mollezza multimediale... solo ed esclusivamente giocabilità e sfida tra uomo e macchina. In Endorfun è tutto essenziale. Il manuale ricama parecchio la storia dell'"elevamento dello spirito" e molto spesso dà l'impressione che chi l'ha scritto debba essersi fumato l'impossibile, eppure sa essere di vitale importanza, visto che fornisce anche alcune strategie di base con le quali potrete risolvere gran parte delle situazioni in cui vi troverete giocando. La grafica si limita alla griglia ma, sullo sfondo, sa creare effetti cromatici così affascinanti da incollarvi al monitor. Il sonoro, poi, è galattico: pur essendo ripetitivo, non è mai monotono e trascina il giocatore nell'azione. Insomma, tutto sembrerebbe a prima vista perfetto. Però...

Qualcosa continua imperterrito a non convincermi. Lo schema di gioco, come dicevo nel testo della recensione, è semplice all'inverosimile, eppure alla lunga può stufare molto prima di quanto abbiano fatto, mettiamo, Tetris e Puzzle Bobble. Ciononostante, credo proprio che lo Star Player sia un bollino meritato: dopo tanti mesi passati a elogiare la grafica e il sonoro di certi titoli talmente simili a dei film da avere la stessa giocabilità di una videocassetta, è stato proprio un piacere tuffarsi nuovamente nella frenesia dei rompicapo di anni e anni fa. Questo, checché ne dicano i tanti profeti della "multimedialità a ogni costo" e i sostenitori dei film interattivi su quattordici CD-ROM. Ho apprezzato, infine, l'accorgimento di inserire tutte le versioni dello stesso gioco (a 16bit per Windows 3.1, a 32bit per Windows 95, e per Macintosh) sullo stesso CD: così né gli utenti, né i negozianti, né noi giornalisti, dobbiamo preoccuparci di aver preso in mano la scatola sbagliata...

HARDWARE

PC: Endorfun gira solo sotto Windows, quindi dovrete avere almeno la versione 3.1 installata su DOS5.0 o superiore. Se poi avete Windows 95 siete a cavallo, visto che nel CD è fornita anche una versione specifica che sfrutta tutte le comodità del nuovo sistema operativo. In ogni caso, avrete bisogno di un bel 486DX2/66 e di 8MB di RAM. Il gioco installa su disco fisso solo poche componenti, quindi lo spazio su HD è ininfluente. Raccomandati sono anche una scheda video veloce, possibilmente SVGA Local Bus, che possa visualizzare i 256 colori in 640x480, e una scheda audio di buona qualità.
MACINTOSH: Un Mac IIfx, vx, LC550 o superiori provvisti di un monitor da almeno 13" (256 colori in 640x480), con 5200K di RAM liberi e System 7.1 sono sufficienti a far partire Endorfun. È inoltre richiesto un lettore CD-ROM a doppia velocità.

Strepitosa novità
TATUAGGI

550 disegni ORIGINALI A COLORI

JERRY MAGNI

SEGNI di PELLE

550
DISEGNI ORIGINALI PER TATUAGGI

XENIA
EDIZIONI

IN TUTTE LE EDICOLE E LIBRERIE A SOLE LIRE 19.900

RAYMAN

© 1995 Ubi Soft © 1995 LudiMedia

UBI SOFT - Corso Garibaldi, 44 - 20121 Milano - Tel: 02 861 484 - Fax: 02 805 60 32
Internet: http://www.ubisoft.com

A LOOK IN THE FUTURE

TITOLI, TITOLI, TITOLI

Molte software house rilasciano comunicati tanto ridotti, nel comunicare i loro progetti, da non consentirci vere e proprie "preview". Data però l'mportanza di tali prodotti, una rapidissima panoramica s'impone. Primo posto di diritto per Star Crusader, avventura epica spaziale su ben 12 dischi convertita direttamente da PC dalla Gametek, che già si prenota due bei paginoni. Sempre dalla Gametek è in arrivo Evolution, platform in stile Humans che dovrebbe rappresentare il nuovo standard; nessuna nuova invece per SSF2 Turbo. L'originale SSF2 della US Gold è in uscita in versione "enhanced" per CD32, così come Worms dei Team 17. Dalla Intersect annunciano Alternate Futures, altro platform in hi-res che dovrebbe restare sulla falsariga del mitico Flashback e che aspetto con particolare attenzione. Per finire in gloria questa carrellata, occhio a RALF, diretta riproposizione su Amiga di quel gran classico che fu Green Beret prima al bar e poi sul C=64.

SFIDA A SUPER SKIDMARKS

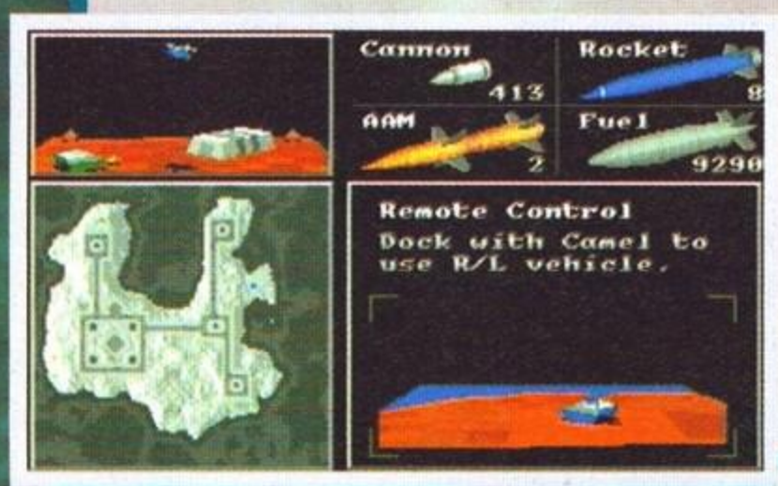
Extreme Racing, opera dei Siltunna Software, è destinato con tutta probabilità a diventare il miglior gioco di corse "non serio" per Amiga. Alla guida di vari tipi di auto, tra i quali anche il mitico Maggiolone, la Ferrari e una volante della Polizia, gareggeremo su tracciati più svariati (ma che bella rima! NdSS) nel tentativo di tagliare per primi il traguardo. Il compito di ostacolarci spetterà a quattro avversari umani, presenti contemporaneamente sullo schermo grazie allo split-screen, che poi diventano OTTO collegandosi a un altro Amiga via modem! Totale! Il programma avrà grafica texturizzata a 256 colori in varie modalità, riconfigurabili a seconda della velocità del proprio hardware, e promette di essere giocabile quanto Super Mario Karts. Avremo inoltre tre livelli di difficoltà e un'opzione particolare per creare un campionato, oltre a una visuale esterna che può essere "dedicata" a un particolare veicolo o punto di osservazione. La musica promette di essere sullo stesso livello del gioco.
Se pensate che i programmatori si siano dimenticati dell'ultraviolenza, sbagliate di grosso: sparsi per i vari tracciati troverete power-up e armi extra che faranno il paio con l'opportunità di buttare gli avversari fuori pista facendoli precipitare nel cosmo siderale (uno dei tracciati è ambientato nello spazio) e di investire qualche Lemming qua e là. Inutile dirvi poi che il gioco sarà installabile.
A giudicare dalle foto, la grafica delle auto sembra un po' blocchettosa seppur coloratissima (effetto forse voluto), mentre le texture sono di ottima qualità.
Questo Extreme Racing ha tutti i crismi del titolone, stay tuned...
PS: Abbiamo visto il demo proprio in chiusura. Ce n'è abbastanza per farvi dimenticare Virtual Karting, parola di boy scout!

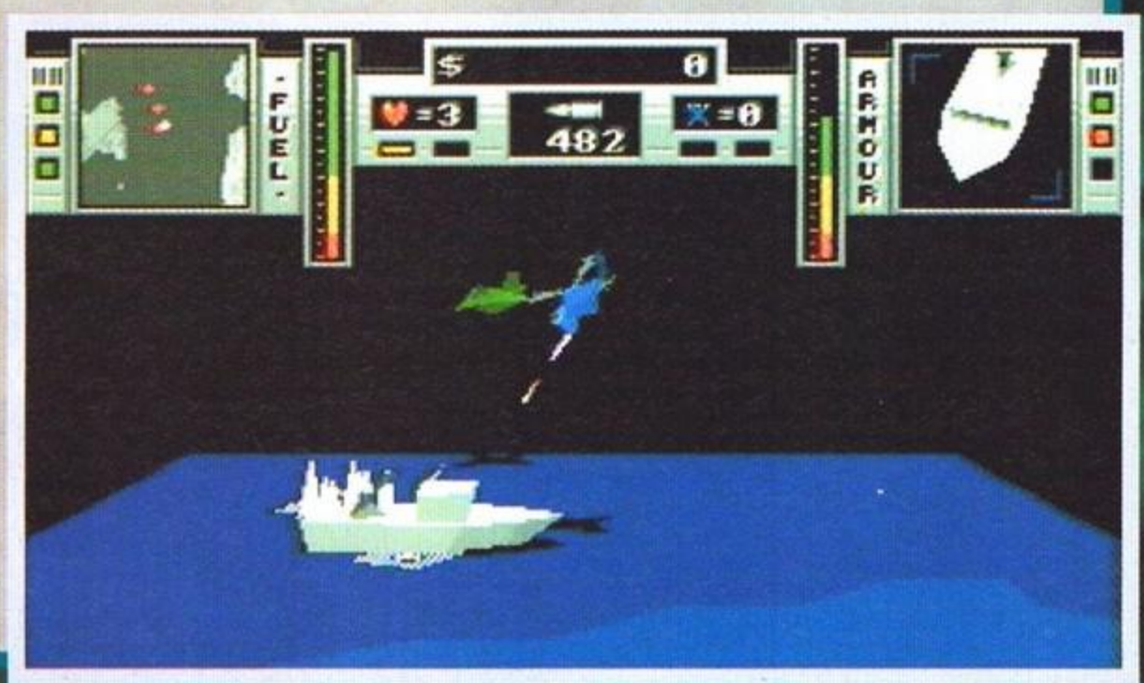
AMIGA A 100 ALL'ORA (EHM, UN PO' POCHINO)

Attenzione: questo box ha un contenuto altamente noioso, se ne consiglia la lettura ai soli utenti sofferenti di insonnia o dotati di molto, molto caffè.
In primis una non-notizia da parte di Amiga Tech., nel senso che lo sanno ormai tutti da tempo: i futuri Amiga saranno basati sui Power PC saranno disponibili dai primi mesi del '97. In particolare, monteranno inizialmente i Motorola PPC 604 a 150 Mhz (dicesi 150, ottimizzabili a oltre 200), integrando completamente la tecnologia RISC per una velocità senza pari. Il porting del sistema operativo verrà effettuato in più fasi, senza tentare rivoluzioni traumatiche e assicurando nel contempo la compatibilità verso il basso.
Se un anno vi sembra tanto, contando i ritardi cui i produttori di hardware ci hanno abituato, sappiate che è invece già realtà l'opera prima della tedesca Phase V in collaborazione con Amiga Tech., grazie alla quale è possibile trasformare tutti i 1200 o superiori in mostruose macchine da guerra: la terribile Power-Up, scheda acceleratrice dotata di un Motorola PPC 603e da 100/133Mhz, cui farà seguito un'altra versione dotata del PPC 604 a 150 Mhz. Entrambe dovrebbero essere in vendita entro metà di quest'anno (solo per gli sviluppatori... noi "umani" dovremo attendere la fine dell'anno NdTMB), ma cosa ci faremo con tutta quella velocità non mi è troppo chiaro (lascia stare, sei ancora troppo giovane per capire. NdTMB). Ben più "umana" è invece l'ultima versione della Blizzard, cioè la 1260 che espande il nostro computer verso nuove e incredibili avventure, "bruciando" purtroppo la Falcon che costa molto di più. Con lo 060 giunge peraltro al termine l'evoluzione dei 68000 nati oltre dieci anni fa, avendo infatti la Motorola deciso di proseguire nella ricerca sui soli PPC.

ZEEWOLF 2

Non è passato molto tempo dall'uscita dell'originale che già i Binary Asylum ne annunciano il seguito. Il frenetico arcade/simulatore vettoriale di elicottero ha avuto un meritato successo e in questa sua nuova incarnazione è stato ulteriormente migliorato. Prima di tutto, i 32 livelli da completare promettono dei mutamenti rispetto all'originale, sia per l'aspetto grafico che per la varietà delle missioni: ci saranno quattro tipi diversi di paesaggio (europeo, artico, desertico e "tossico") e molti edifici particolari come raffinerie, pozzi petroliferi e municipi. Il programma in sé stesso sarà più interessante grazie alla possibilità di telecontrollare, a seconda della situazione, altri mezzi quali un carroarmato, una nave vedetta, elicotteri da trasporto civile e altro. La sezione superiore dello schermo, contenente il radar e le informazioni sullo stato della missione, è stata ridisegnata per garantire un miglior aspetto grafico mentre il codice stesso è stato considerevolmente ottimizzato per una maggiore velocità: speriamo che tutto ciò si traduca in una maggiore giocabilità.
Zeewolf 2 è già in ritardo rispetto all'uscita prevista, peciò aspettatevi una recensione da un momento all'altro.





ARRIVA ARRIVA LOVECRAFT!

Sognavo da tempo di scrivere questa preview e finalmente è giunto il momento: dalla Intercept Development arriverà "Dominions One: The Chthonion", avventura grafica punta-e-clicca basta sui libri del mitico Howard Phillips meglio conosciuto come il "solitario di Providence". Pieno supporto della grafica in 256 colori interamente renderizzata e musiche di alto livello sono tutto ciò che si conosce. Siete in trepida attesa? Io non ho potuto vederne neanche una foto, ma state certi che da oggi in poi setaccerò le reti telematiche alla ricerca di un demo finché non dovrò vendere anche l'Amiga per pagare la bolletta telefonica!

UN PIENO DI FLIPPER

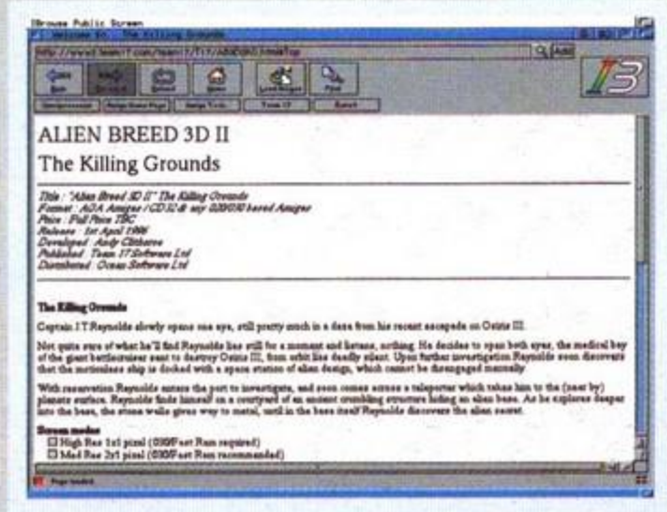
Evidentemente le mie lamentele sul rapporto tra flipper e computer non sono servite a molto: due titoli in dirittura d'arrivo questo mese, per la gioia di tutti i bambini, grandi e piccini (quando leggerà questo, TMB avrà sicuramente un accesso di collera omicida nei miei confronti seguita da un travaso di bile, ma tanto le prossime recensioni gliele mando via modem...).
Dopo il pessimo Pinball Mania, dovremmo riuscire a riscattarci grazie al più divertente Pinball Prelude, programmato dalla Effigy. La grafica dei tre tavoli presenti non sarà in hi-res ma abbonderanno i divertimenti: bonus moltiplicatori sparando la pallina nella bocca di un dinosauro, topi da schiacciare a colpi di sferetta metallica, abbondanza di multi-ball e altro ancora. Sembra esserci tutto, grafica a parte, mentre degli effetti sonori non si sa nulla. E' garantito il supporto di AGA e hard disk: speriamo di recensirlo il mese prossimo.
Thomas The Tank Engine, flipper basato su una fortunata serie inglese di cartoons per bambini, dovrebbe invece già essere in vendita mentre sto scrivendo questo articolo. Ogni tavolo sarà dedicato a un personaggio della serie. Che sia bello o brutto, se dovessi recensirlo io gli appiopperò un 100% per il solo fatto di non contenere la parola "pinball" nel nome... no, purtroppo c'è anche qui, per quanto sia in fondo al titolo.

SPERIS LEGACY

L'uscita di questo gioco di ruolo Zelda-style è stata rimandata quantomeno a Marzo. Il nuovo demo lascia ben sperare quanto a realizzazione tecnica con una grafica ben definita, degli sprite molto orientaleggianti e un'intro ridotta all'osso però curata ed efficace. Anche i dialoghi sono a scelta multipla e abbastanza interessanti. Spero proprio di non confermare la sensazione avuta con il precedente demo e cioè che tutto si riduca al "trova oggetto-porta oggetto".

L'ANGOLO DEL TEXTURE MAPPING

Come poteva il vostro TMB saltare un appuntamento così atteso? Comunque sia, non perdiamoci in chiacchiere e iniziamo subito, dato che bolle parecchia roba in pentola. Partiamo a raffica con Gloom Deluxe, seguito del primo clone di Doom per Amiga, ormai già entrato di diritto nella storia. Com'era logico aspettarsi, i miglioramenti apportati in questa release non sono certo superficiali, anzi. L'engine è stato completamente riscritto basandosi su delle nuove e potenti routine Chunky2Planar, le quali garantiranno un'aggiornamento video a pieno schermo con pixel variabili da 4x4 (argh!) a 1x1. Ovviamente si tratterà di modalità grafiche molto più sofisticate rispetto a quelle adottate in passato e come tali necessiteranno di processori ben più potenti (almeno 68030). Non disperino comunque i possessori di 1200 base: sarà infatti possibile continuare a giocare con le vecchie routine chunky copper, decisamente più pixellose ma indubbiamente più veloci. Ma non è finita qui: infatti la Black Magic, pur di venire incontro a quelli che ancora non dispongono del chip-set AGA, ha deciso di estendere la compatibilità sia all'ECS (64 colori su schermo tramite EHB) che a coloro che possono vantare una scheda grafica compatibile CyberGraphics, tipo la Picasso II o la mostruosa CyberVision 64. Ovviamente quest'ultimi potranno far girare il tutto molto più velocemente a parità di processore, dato che le schede video supportano il chunky pixel in modo nativo. Avete perso la mandibola? Allora cosa ne pensate della possibilità di giocara in FINESTRA? E del supporto del sistema VR iGlasses? E della possibilità di massacrare i vostri amici via modem? Ancora non vi basta? Ebbene, sappiate che nel setup esiste addirittura un'opzione per caricare delle routine chunky2planar alternative a quelle standard: su Aminet sono già disponibili quelle ottimizzate per 020, 040 e AKIKO (non sto scherzando!)...
A proposito di Aminet, tenete d'occhio l'area games/patch: fra breve dovrebbe essere disponibile l'upgrade per Breathless, che aggiungerà al gioco nuove caratteristiche (utilizzo del mouse, salvataggio delle opzioni permanente, ecc.) e correggerà alcuni bug.



Vale la pena spendere due parole per Nemac 4, titolo che per certi versi ricorda non poco Gloom, almeno come impostazione tecnica. A livello di engine, infatti, sono supportate le schede grafiche, gli schermi standard Amiga (nessuno vi vieta di giocare in 640x512) e il sistema di realtà virtuale iGlasses, distribuito dalla Escom e prodotto dalla Virtual Products.
A prima vista sembra davvero interessante, sia per il vasto numero di armi disponibili (fortunatamente visibili su schermo), sia per la vastità dei livelli. Comunque, a mio parere, l'aspetto più interessante rimane il supporto per la scheda grafica Graffiti. Questa scatoletta dal costo di circa 150 Marchi, una volta collegata alla porta RGB dell'Amiga riesce nel miracoloso intento di accelerare i giochi 3D. Questo miracolo è possibile grazie alla conversione C2P operata a livello hardware, che secondo i suoi ideatori "permetterà agli Amiga AGA di far girare gli schermi a 256 colori alla stessa velocità di quelli a 16, per giunta in hi-res!". Attenzione a una cosa però, non confondete LA GraffitI con IL GraffitY: quest'ultimo infatti è una specie di EGS per alcune schede grafiche tedesche (tipo la OmniBus), supportato anche da Shapeshifter (il famoso emulatore Macintosh).
Un'ultima cosa prima di lasciarvi: se siete degli abituali frequentatori di Aminet, vi consiglio di dare un'occhiata a DamageWolf 2, caratterizzato un engine simile a Rise of the Triad in cui però è possibile saltare (caratteristica ancora assente in tutti i cloni di Doom per Amiga) e abbassare/alzare lo sguardo molto più fluidimente di quanto non accada in Breathless.
PS: proprio all'ultimo sono riuscito a sapere la data di uscita di AB3D 2 -The Killing Grounds-: ebbene, sempre che non si tratti di uno scherzo, entro i primi giorni di aprile il gioco dobrebbe essere disponibile al pubblico. Le ultime foto prese dal sito dei Team 17 mi hanno letteralmente lasciato di sasso... ma ormai lo spazio è finito, quindi vi rimando al mese prossimo per ulteriori update (ce la farete a resistere?).

E' la terza volta che affronto questa recensione, ma stavolta sembra quella buona: nel primo caso ho deciso di rifare tutto perché, giocandoci fino in fondo, ho cambiato opinione su questo Odyssey (affrontare i primi livelli in un giorno pre-esame e i successivi in post-esame è come giocare a due programmi diversi!); nel secondo ci si è messa l'ENEL con una delle sue "improvvisate" a dilapidare i miei sudati caratteri. Stavolta sento che è quella buona, anzi DEVE esserlo, soprattutto perché la preview di Novembre lasciava abbastanza ben sperare e quindi una recensione adeguata s'impone (bravo! E' così che si fa! NdTMB).

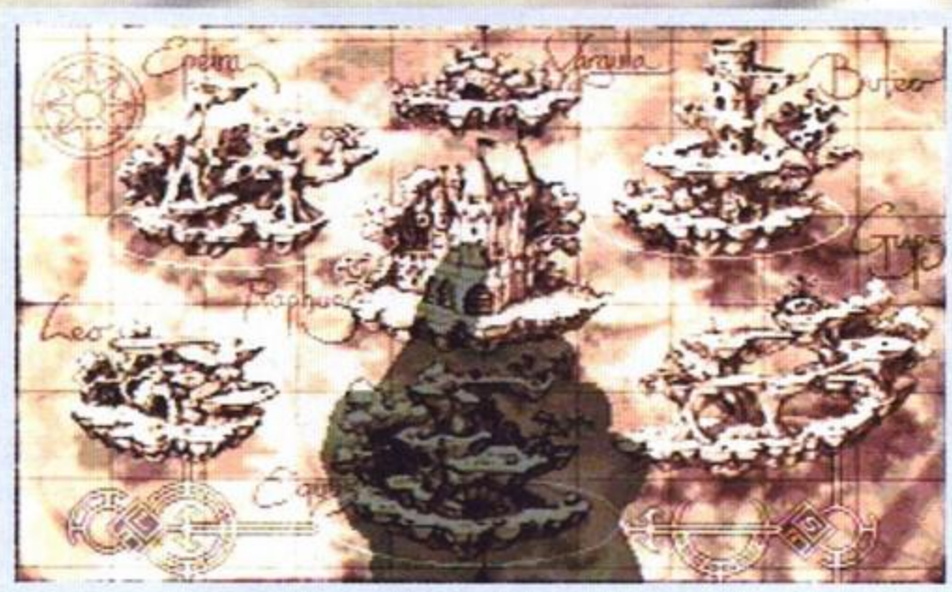
Ma tocca sempre a me salvare i mondi in pericolo? Non erano disponibili, che so, i Power Rangers?"

Il nostro Eroe è appena caduto (non molto valorosamente) sotto i colpi delle guardie del re.

Riuscirà il nostro amico a risolvere il terribile enigma della "leva"? Chi può dirlo?

Quella specie di nanetto con la spada più alta di lui vorrebbe uccidermi. Poveretto, non sa quello che lo aspetta.

Dovete sapere che in un fantastico mondo parallelo esistono le sette Isole di Essenza, uniche terre emerse in un pianeta tutto ricoperto d'acqua, la più importante delle quali è Raphus, dove ha sede il castello del Re. La popolazione è umile e industriosa, conduce una vita pacifica e non desidera altro che il bene del prossimo. L'equilibrio energetico del reame è molto delicato e si basa sui poteri del Grande Mago vostro tutore: egli dispensa la luce e il benessere per tutti, vigilando sul corretto bilanciamento di forze positive e negative (OK, lo ammetto, sto parlando della redazione di TGM) (guarda che ti sbagli... NdTMB). Un bel giorno, però, il Re cade preda di chissà quale demone infernale e decide di sfruttare altrimenti i poteri dello stregone. Questi viene segregato nei sotterranei del castello e sottoposto a chissà quali infami sortilegi nel tentativo di drenargli l'energia che assicura il sostentamento delle Isole.



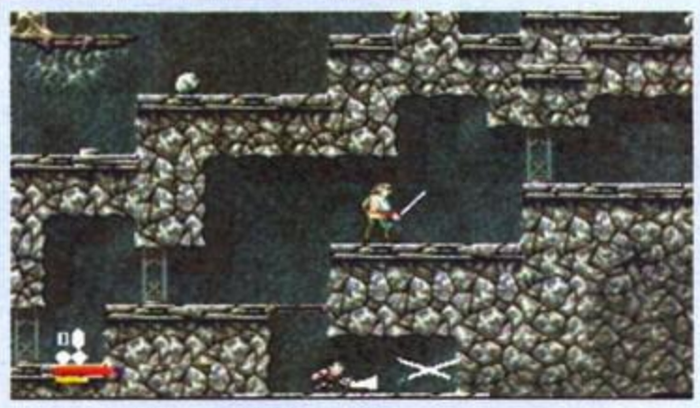
La famosa mano animata all'opera... (suona stranamente male questa frase).

Privato del suo mentore, il reame è condannato a piombare nella notte eterna: la solita, ultima speranza del popolo risiede nel giovane allievo prodigio, cioè voi, molto sofisticatamente definito "l'eroe". Non basterà però recarsi al castello e gridare parolacce da sotto le mura. Per vincere la minaccia dell'oscurità dovrete prima ritrovare le tre chiavi che aprono le altrettante serrature del maniero e poi incrementare al massimo il potere di un mistico Cristallo donatovi dal mago, grazie al quale potrete trasformarvi in altri esseri viventi. Su ognuna delle isole del reame si trova uno di questi indispensabili oggetti. Leo, Vargula e Gyps ospitano le chiavi, mentre su Equus, Buleo ed Epeira hanno sede le parti di cristallo metamorfizzante: quello della Terra, del Volo e della Serpentina (non si accettano critiche: voi come diavolo l'avreste tradotto "the crawl crystal" ?! Forse "Cristallo della Strisciata"?) (ma il "crawl" non è anche uno stile di nuoto? NdSS). Ritrovando tali gemme guadagnerete l'abilità di mutarvi in creature del mondo animale quali una cavalletta o un temibile fringuello: non ridete, anche queste metamorfosi si riveleranno essenziali.

All'inizio del gioco prendete il controllo dell'allievo suddetto, scegliendo da una mappa generale a quale isola attraccare la barca per poi esplorarne i meandri e, possibilmente, ritrovare uno degli oggetti indispensabili. Non esiste un ordine preciso per affrontare i livelli: vi renderete conto in fretta di come non si possa materialmente risolverne alcuni se non se ne sono completati altri (Argh, chissà perché mi sovviene improvvisa e fulminante la fatidica frase "Il superamento dell'esame di Matematica è propedeutico a quello di Statistica"... Siamo oramai alla quinta volta che ci provo!).

Una volta fatta la scelta, si entra nel vivo dell'azione. Si tratta sostanzialmente di un bel platform/arcade-adventure, definito "adventure" più per la relativa vastità dei livelli che per la presenza di effettivi elementi di tale tipo. Si tratta di saltabeccare di piattaforma in piattaforma o attraverso stretti cunicoli alla disperata ricerca di un interruttore che provochi

Ok, lo ammetto, mi sono perso. Purtroppo ogni tanto capita di beccare delle locazioni apparentemente senza uscita.



lo sbloccarsi di una parete mobile. Alternativamente, al posto dell'interruttore potreste trovare una chiave (ne esistono quattro tipi) con cui aprire delle particolari porte. Il risultato è lo stesso e cioè che si accede a una successiva sezione un po' più labirintica della precedente. Talvolta dovrete utilizzare gli elementi del paesaggio, cosa per cui è necessario un minimo di ragionamento senza comunque provocare il surriscaldamento della materia cerebrale di alcuno.
Il bello arriva quando si raggiunge il "cuore" del livello ovvero quando si ritrova la chiave o il cristallo di cui vi parlavo. Nel primo caso ce l'avete fatta, punto e basta; nel secondo il nuovo potere disponibile vi permetterà la trasformazione in cavalletta, uccello o uomo-roccia, dei quali potrete utilizzare le peculiari abilità. La cavalletta può compiere salti lunghissimi o altissimi ma è molto lenta, l'uccellino può volare sino a una certa altezza ma è il più debole dei tre mentre il rockman può lanciarsi a tutta forza contro i muri per frantumarli. In sintesi, codesti superpoteri consentono il più delle volte di tornare sani e salvi alla barca o di recuperare vite extra, che sembreranno all'inizio quasi superflue (sensazione pre-esame: "Ma non si muore mai?") mentre nel prosieguo dell'avventura, quando il gioco vi svelerà tutta la sua perfidia, torneranno molto utili (sensazione post-esame: "Però, è stimolante!). Utilissima peculiarità dell'eroe rispetto agli animali in cui si trasforma, oltre a essere più affascinante della cavalletta, è quella di recuperare automaticamente energia con il passare dei secondi: col volume di fuoco cui vi sottoporranno gli arcieri del Re, sarà meglio per voi fermarsi un po' a riposare.
La grafica è improntata alla chiarezza più assoluta, senza sovrapposizioni di fondali o particolari tecniche di animazione, al punto da risultare quasi spartana. Mentre l'eroe è animato piuttosto bene, i nemici, i cui sforzi non influiranno più di tanto sull'esito dell'Odissea se non nei livelli avanzati, hanno pochi frame e non incutono alcun timore. Vi sareste mai aspettati di affrontare una pericolosa nanetta armata di una sciabola più alta di lei o un folletto verde appena uscito dal fiore di una pianta? Beh, se non siete ancora convinti aspettate di sentirne gli effetti sonori, più adatti alle trasmissioni per bambini che non alle imprese epiche. A proposito di effetti sonori: in sottofondo udiamo il fluire della brezza, ma di un accompagnamento sonoro non c'è ombra. A dire il vero non se ne sente molto la mancanza, in quanto si resta coinvolti abbastanza in fretta dall'azione e dalla voglia di andare "un po' più in là". Gli stessi livelli sono abbastanza corti, non tanto da risultare di una facilità irrisoria ma abbastanza da consentirvi un progresso costante e invogliarvi a continuare. L'interesse principale sta forse proprio nel vedere in cosa ci si possa trasformare con il successivo cristallo, gustandosi tra l'altro una rapidissima sequenza di morphing talmente semplificato da rendermi arduo l'utilizzo di tale termine (avete presente State of the Art degli Spaceballs? NdTMB).
Utile e benevola opzione è quella di save/load (accessibile dallo schermo principale), visto che una partita completa può durare molto tempo.
Insomma, ora la missione la conoscete e vi ho anche parlato di ciò che vi attende lungo la strada. L'Odissea non sarà breve né facile, ma alla fine il reame sarà salvo e probabilmente il mago vi ricompenserà a dovere. Si dice inoltre che abbia una figliola niente male e, come si suol dire, a buon intenditor...

Alessandro La Spada

All'inizio di ogni isola vi verrà indicato l'oggetto da ricercare. In questo caso si tratta del Cristallo della Terra.

"Muori maledetto goblin alto meno di un fungo e incapace di difendersi!" Ehm...

Le sfere sono i restart-point. Illuminatele e non sarete costretti a ricominciare da capo ogni volta che perderete una vita.

AMIGA

Il primo impatto col lavoro degli Unconscious Minds è stato per me un po' fuorviante, tanto che nella recensione che sto per cancellare dall'hd lo avevo piuttosto bistrattato. Il motivo è semplice: da un paio d'anni a questa parte l'abilità dei programmatori è andata costantemente aumentando, grazie anche alla maggiore diffusione dell'informatica nella nostra vita, fino a raggiungere i livelli odierni in cui miracoli di coding come Breathless o un engine per la gestione del texture-mapping in 4K (me ne ha parlato TMB pochi giorni fa) sono realtà. Odyssey, presumibilmente ottimizzato per l'ECS dell'A500, non possiede veramente NESSUNA qualità tecnica che sfrutti a fondo le capacità del 1200. La sola cosa degna di rilievo è l'animazione della mano con cui decidete quale isola visitare nella schermata principale, di per sé molto curata. Niente grafica supercolorata, gli sprite sono di ridotte dimensioni, la colonna sonora è assente e non c'è neanche un miserrimo livellino di parallasse del fondale... No, decisamente non ero rimasto granché impressionato, ma ripeto come fossi stato sin troppo critico. In fin dei conti è la giocabilità quella che conta, e Odyssey sotto questo aspetto è ben messo. Si "lascia giocare" facendovi progredire pian piano nell'avventura sino a portarla a termine, proponendovi ogni tanto qualche passaggio più impegnativo e mantenendo vivo l'interesse grazie alle trasformazioni. A questo punto s'impone una domanda a tutto il popolo amighista: a prescindere dalle fette di mercato, è un bene o un male che le software house continuino a supportare l'A500? Così facendo non ostacolano forse l'affermarsi degli Amiga di fascia non dico alta, ma almeno un po' superiore come il 1200?
Ma terminiamo prima il discorso sul gioco: come si diceva nella preview, lo schema ricalca fedelmente quello di titoli come i due Samurai, Beast e Lionheart, che però secondo me erano migliori e più vasti. Il discorso delle trasformazioni l'avevamo già visto da qualche parte, se non ricordo male in Wolfchild (purtroppo non posso controllare, perciò subirò i fulmini degli enciclopedici TMB e Max se sto sbagliando: ragà, lasciatemi almeno l'altro mignolo!).
Odyssey è un bel gioco che non vi colpirà per nessun aspetto della realizzazione ma che probabilmente giocherete sino in fondo. Tenete inoltre presente che i buoni platform scarseggiano in quest'era dominata dal texture, perciò se tra i vostri titoli preferiti non annoverate quei mostri in treddì, per i quali neanch'io impazzisco, prendete in considerazione l'idea di imbarcarvi nell'Odissea.

HARDWARE

Odyssey sta su due dischetti che non sono riuscito a installare neanche modificando la "startup-sequence". Il tutto gira tranquillamente anche su un 500 dotato di un "misero" MB.

LOCUS™

ZOMBIE

A VIRTUAL REALITY SPORTS GAME

LA REALTA' VIRTUALE STA PER COLPIRE IL TUO PC!

LOCUS É UN'ESPERIENZA SENSORIALE TOTALE

É un'esperienza estrema di realtà virtuale multiplayer! Sfida fino a 9 giocatori o battiti contro 12 squadre computerizzate. Locus è velocità. E' azione. Azione sulle pareti... sul soffitto. Azione non-stop. Togli la palla al tuo avversario... non farti distruggere. E' facile. Muovi. Colpisci. Fai il punto. Ancora ed ancora. Fino alla tua vittoria e alla prossima sfida., un'altra arena... un'altra occasione per diventare Locus.

- opzione multiplayer in rete (da 2 a 9 giocatori)
- 12 livelli di gioco
- musica digitale e MIDI
- programmato per l'uso del caschetto virtuale

PROVALO CON IL CASCHETTO VIRTUALE!

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WIN. 3.1 O SUPERIORE COMPATIBILE WIN '95, DOS 5.0 O SUPERIORE, 486 DX2/ O SUPERIORE, 8 Mb RAM, SVGA A 256 COLORI, MOUSE, SOUND BLASTER E 100% COMPATIBILE SCHEDA SONORA CON FM E 16 BIT PCM SOUND, CD.Rom 2X, 15 M LIBERI SU HD.

£ 99.900

Distributed by
GT Interactive Software (Europe) Ltd.

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI

REVIEW

"La leggenda di Forte Teschio"? Allora ce l'hanno fatta!

Dopo anni di attesa nel limbo della non-pubblicazione, la Interplay ha deciso di rilasciare anche per Amy il seguito ufficiale di uno dei più innovativi giochi di ruolo della storia videoludica.
Mi piacerebbe veramente dilungarmi sulla storia di Dungeon Master, del suo improvviso arrivo sui nostri monitor grazie alla Faster Than Light oltre cinque anni fa e di come incollò allo schermo tutti i role-players per molte, molte notti. Ma ahimè, lo spazio è tiranno: MA e Shin hanno già recensito la versione PC alcuni mesi fa e per l'update non dispongo che di quattromila caratteri. Come in ogni RPG che si rispetti, vi calate nei panni di un gruppo di quattro avventurieri dalle caratteristiche non ridefinibili, con il compito di portare a termine una lunga e perigliosa missione. Il gioco prende luogo prima nei dintorni, poi nei sotterranei e infine dentro al castello di Skullkeep, per un totale di oltre 30 livelli di dungeon, al termine dei quali troverete... Non ve lo dico, così comprate l'originale! (a proposito di Skullkeep: avrete notato come nella preview di Dicembre il gioco fosse chiamato "STONEkeep": grazie a TMB ho dovuto sopportare infinite bordate di fischi alla Trapattoni da tutti gli amici! Che figura! Mirko, non te lo perdonerò mai...) (così ti si forma il carattere! NdTMB)
Esplorerete il maniero casella per casella, basandosi sul classico "punta-e-clicca". Affronterete tonnellate di nemici, uno più cattivo dell'altro, sfruttando le tradizionali armi bianche oppure avvalendovi dell'antica arte delle Rune. Combinando gli effetti delle diverse evocazioni magiche, lancerete incantesimi tanto devastanti da non rendervi nemmeno conto di ciò che avete combinato ("Ma dov'è il castello? Eppure sono certo che prima c'era...").
Una delle numerose innovazioni che resero DM una pietra miliare è il sistema di avanzamento nei livelli: non siete legati a una classe particolare nella quale progredire a suon di PX, bensì tanto più vi esercitate in una certa azione, inclusi attacchi e magie, tanto migliori diverrete nel compierla.
Qua e là per Skullkeep troverete negozi nei quali vendere e comprare armi, armature, vestiti, cibo... tutto ciò di cui l'avventuriero ha bisogno per arrivare sano e salvo alla fine dei suoi giorni, possibilmente al cinquantamillesimo livello e con un paio di baronie da passare ai discendenti.
Tenete gli occhi bene aperti nel castello, perché abbondano trappole, stanze segrete e porte chiuse. Sembra proprio la classica avventura da "arbitro alle prime armi", dove si prende uno scenario e si distribuiscono a caso mostri e trappole... Ve l'immaginate cosa dovrebbe architettare un povero gobelin solo per portare fuori la spazzatura?
In generale, DM II E' DM, sostanzialmente immutato. E adesso, per chi fosse ancora sveglio, mi sbizzarrirò in un commento fantasmagorico!

Alessandro la Spada

Quest'infami rivenditori d'armi cercheranno di rifilarvi le peggio cose a prezzi esorbitanti.

A che serve 'sto coso? E che ne so, l'ha scritta Alessandro la recensione, mica io (TMB)!

All'inizio del gioco dovrete decidere quali compagni liberare dalle celle d'ibernazione (ma non avranno fatto confusione con Alien?).

Che originaloni! Nascondere denaro e preziosi dietro un quadro...

Queste specie di amebe sono quanto di meglio vi offra il gioco nei primi livelli.

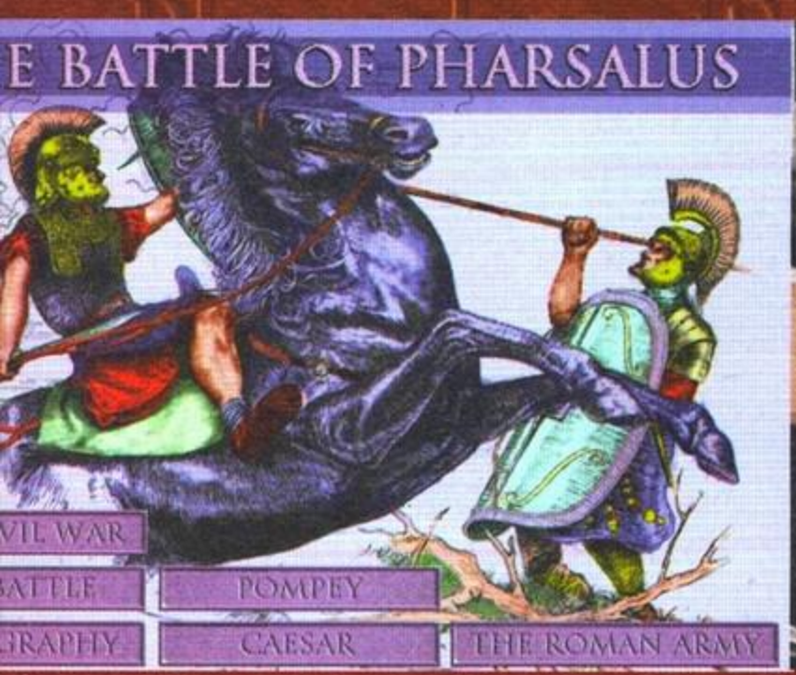
AMIGA

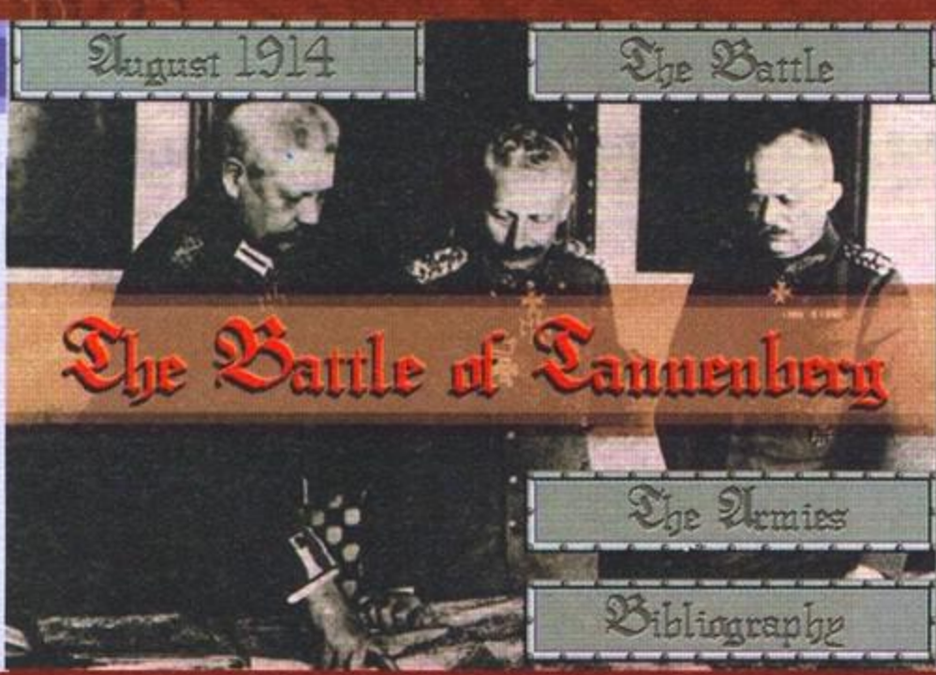
Ormai avevo rinunciato all'idea di giocare ancora a DM. Ritrovarmi la scatola tra le mani e cliccare due volte sull'icona di Skullkeep dopo l'installazione mi ha dato un'emozione particolare.
Non esaminerò in dettaglio ogni aspetto positivo e negativo del gioco perché ci ha già pensato la recensione di cui sopra. Comunque, posso subito dissuadere gli amanti di trame complesse e personalità approfondite dall'acquistarlo: non esiste infatti NESSUN MODO per distinguere i punti forti di un personaggio da quelli deboli. E' questo forse il limite intrinseco di tutti i giochi da Pool of Radiance a EOBII: vanno bene per un appassionato, che sappia divertirsi calandosi "da solo" nell'atmosfera giusta. Per tutti gli altri, il sontuoso sistema magico e la vasta disponibilità di armi e oggetti potrebbero solo appesantire un'avventura già di per sé un po' monotona.
Nel lungo arco di cinque anni la SSI ha modificato il suo "style", la Origin ha cambiato ben due interfacce-utente e ora persino la LucasArts sta rinnovando la sua. Mi spiegate che sperano di fare alla FTL?
DM II è un bel gioco, più sofisticato di Beholder II e due spanne sopra Black Crypt o Abandoned Places. Se non avete mai provato questo "motore" è il momento di fare esperienza, altrimenti ci sono almeno una decina di titoli degni di maggior interesse.

HARDWARE

DMII si mangia ben 11 mega sull'hard-disk. Per evitare il formarsi di antiestetiche ragnatele durante il gioco, consiglio un bel 68030.

THE WAR COLLEGE





TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DALLE LEGIONI ROMANE ALLA SECONDA GUERRA MONDIALE.

Tutta la strategia militare in tuo pugno. Un repertorio storico vastissimo ti introdurrà all'arte della guerra al comando delle truppe nelle campagne.

- grafica tridimensionale
- mappe e campi di battaglia che ruotano a 360°
- completa enciclopedia storica di introduzione ad ogni battaglia.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486 SX/33 Mhz, 520K MEMORIA DI BASE, CD Rom 2X, SUPPORTA LE PRINCIPALI SCHEDE SONORE, DOS 6.0 O SUPERIORE, COMPATIBILE WIN '95.

£ 99.900

GAMETEK

Numero Verde 167-821177

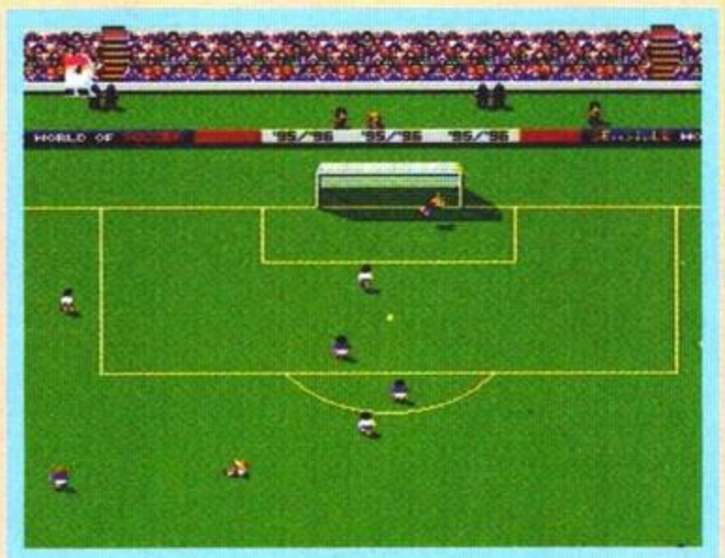
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI

Sensible World of Soccer

REVIEW

Quegli sciamannati degli inglesi direbbero: "The Best... made better!"



... perché il gioco del calcio non perdona chi cilecca...

THE GAMES machine STAR PLAYER 90-94

Pur sapendo di suscitare lo stesso effetto di un bandierone rossonero con la faccia di Weah nella curva interista il giorno del derby, affermo e confermo che tra Player Manager II, FIFA e SWOS, l'unico che non gioco da mesi è proprio quest'ultimo. Aspettate un attimo prima di bucarmi le ruote della macchina, non ho detto che non mi piace: è solo che preferisco le vere "simulazioni" calcistiche ai "giochi" di calcio come il pur bellissimo titolo dei Sensible. Per quanto riguarda la mole di dati presenti, non ho difficoltà a riconoscere la superiorità di Sensible World Of Soccer. Non fosse per il fatto che non la conoscono, probabilmente i programmatori avrebbero inserito nel database delle squadre anche quella del mio palazzo. Quando però si tratta di scendere in campo, questo pluri-osannato titolone mi è sempre sembrato fin troppo arcade. Lo discorso vale fino all'arrivo di Sensible '95-'96, perché vi assicuro che da oggi qualcosa in me sta cambiando (urgh, l'ho detta grossa. Già immagino la serie infinita di commenti più o meno rispettosi qui di seguito. Occhei, bravi, siete tutti spiritosissimi...). Non di semplice update si tratta: in questa nuova versione, i Sensible hanno fixato & migliorato tutta una serie di cosine per rendere il loro titolo definitivamente imbattibile. Credo sia subito da notare che l'enorme mole di dati riguardanti squadre, giocatori e coppe di tutto il mondo conosciuto è meticolosamente aggiornata all'autunno di quest'anno, così da ricreare fedelmente qualsiasi tipo di competizione. Oltre a tutto quello che già avevate visto nell'originale, sono disponibili le opzioni "carriera" e "competizione custom". I giocatori possono avere fino a tre abilità particolari su sei, segnalate attraverso la presenza o meno dell'iniziale della caratteristica stessa (s per "speed", f per "finishing" etc. etc.), mentre la bravura globale è rappresentata dalle solite stelle seguite dalla valutazione di mercato. Ingegnoso. Ma scendiamo un po' in campo, che non vedo l'ora di sgranchirmi le... dita: nessun radicale cambiamento ma molte le innovazioni. Innanzitutto il sistema di controllo è più preciso, il portiere è più abile ed è possibile cambiare direzione in volo nei colpi di testa; inoltre il comp è meno ottuso di prima e non farà tuffare come delfini i vostri giocatori nel tentativo di azzeccare una crapata a meno che non sballiate clamorosamente il tempo dell'intervento. Vi risparmio tutto il resto solo perché mi manca lo spazio, non certo perché stia tutto qui.

Mi sa che il commento che sto per scrivere passerà alla storia come il meno letto di sempre, dato che sarete già tutti in viaggio verso il negozio. Bene, io allora per ripicca scriverò un sacco di stupidaggini.

Alessandro La Spada

Come al solito il computer ci consiglia le migliori tattiche da adottare.

Il famoso editor tattico di SWOS non ha subito particolari mutazioni. Rimane comunque il migliore nel suo genere.

Purtroppo in foto non è possibile mostrarvi il pubblico animato, perciò dovete necessariamente fidarvi...

Vi ricordate cosa dicevo all'inizio della recensione? Dopo un anno penso di poter cominciare a ricredermi. Innanzitutto Sensible '95-'96 porta al suo estremo il concetto di "immediatezza" in un programma di calcio. Ogni giocatore è al suo posto nella sua squadra (non ho controllato le burundesi ma credo siano giuste anche quelle) e sono diminuiti i nomi propri sbagliati e ridicoli (lo conoscevate Marek Venturin?). Se invece della precisione storica preferite una maggiore cura per l'aspetto tecnico, potete stare tranquilli: oltre alla possibilità di definire le vostre, c'è una vagonata di tattiche prestabilite che permettono persino di determinare la disposizione della squadra in base alla posizione del pallone. Ma non finisce qui, perché per gli emuli (anzi no, "emulatori") di Luciano Moggi è presente un completissimo mercato interno ed estero. Quanto alla partita, beh, SWOS lo conoscete tutti e per essere piaciuto a me dopo tanto tempo e tanto Kick Off/FIFA, vuol dire che qualcosa di meglio Jops e Chris l'hanno fatto: vi segnalo tra l'altro le animazioni del pubblico e delle scritte, i cori e il controllo della palla più preciso. Il nuovo sistema di abilità funziona molto bene, creando di per sé un aspetto tutto nuovo da esplorare. Insomma lo ammetto, a SWOS '95-'96 qualche partitina la farò anch'io.

HARDWARE

Due dischi non installabili, compatibilità estesa a tutti gli Amiga (pare siano spariti anche i rallentamenti visibili sullo 040) e tanto divertimento. Cosa volete d'altro?

GRANDprix Manager

COMPLETAMENTE IN ITALIANO®

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

WORLD CIRCUIT RACING

FRANK WILLIAMS, EDDIE JORDAN, TODT, BRIATORE...

TUTTI I SEGRETI PER DIVENTARE COME LORO!

Non solo simulazione: tattica, utilizzo delle tecnologie, finanza... per gestire la tua squadra di Formula 1.

TUTTO NEI MINIMI DETTAGLI:

- grafica tridimensionale SVGA
- Licenza FIA per la riproduzione dei reali protagonisti
- interfaccia molto intuitiva
- Opzioni di gioco 1 contro 1, via modem e rete per una maggiore sfida

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
PC 486 O SUPERIORE, 33 MHz, 8 Mb RAM, WINDOWS 3.1, DOS 5.0 O SUPERIORE, CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ, SVGA 640X480, GRAFICA 256 COLORI PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

£ 99.900

Numero Verde 167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI

REVIEW

Leading Lap MPV

Secondo me, di questo gioco ne esistono due versioni e ora vi spiego il perché.

Già sapevo, grazie alle mie infinite arti divinatorie e alle preview dei mesi scorsi, che Leading Lap non sarebbe mai stato un miracolo di codice. Nonostante tutto, però, altre riviste ne hanno parlato benissimo e mi hanno fatto pensare di essermi clamorosamente sbagliato. Sarebbe strano ma possibile. C'è chi si limita ad apprezzare il gioco, ma c'è anche chi ha messo per iscritto che LL è molto meglio di Virtual Karting e che si avvicina addirittura al mitico F1GP dell'ancor più mitico Geoff Crammond. Io Geoff non lo conosco di persona però, a meno che non sia un perfetto gentleman, penso proprio che a paragoni di questo tipo potrebbe avere reazioni altamente violente. Adesso comunque è meglio fermarsi: non precorriamo i tempi perché altrimenti non so più cosa scrivere nel commento (evviva l'onestà... NdSS).

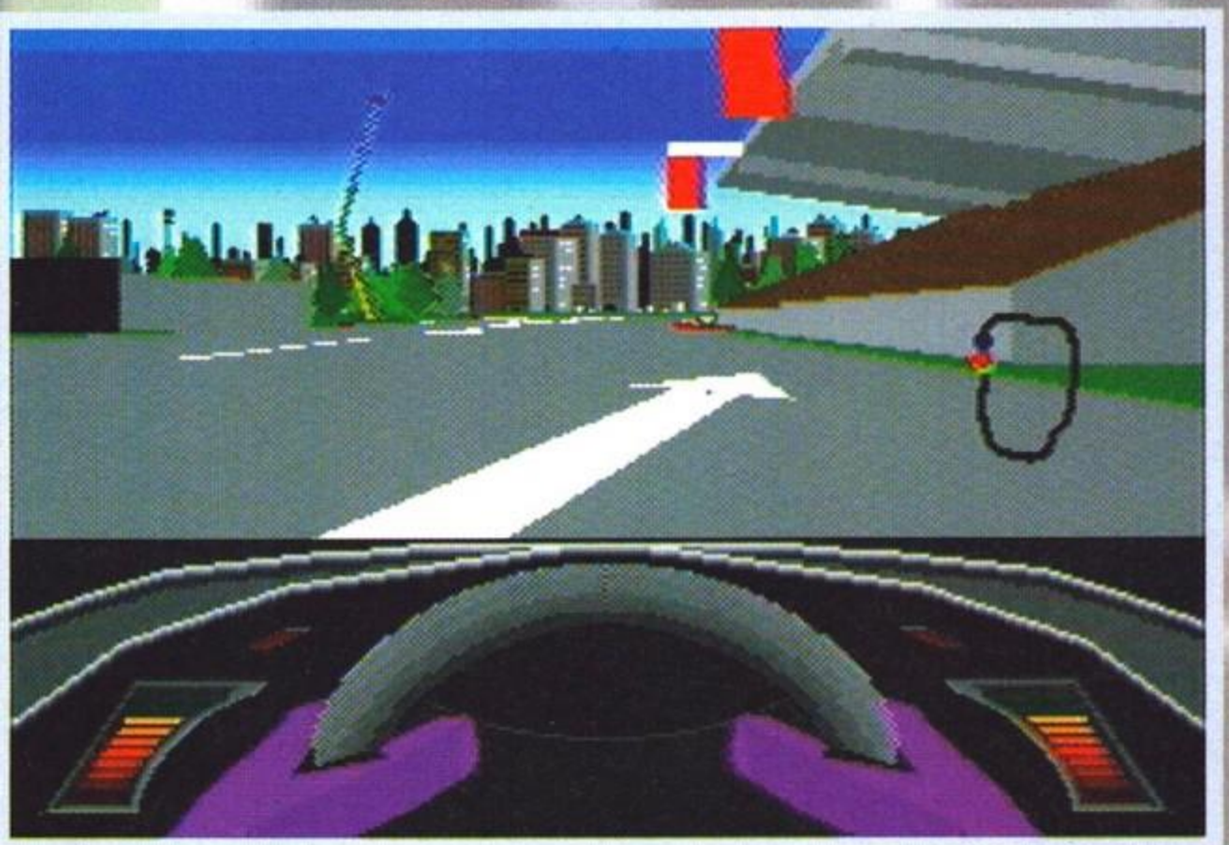
LL è un simulatore di pseudo-Formula 1 senza troppi fronzoli grazie al quale vi cimentate su svariati circuiti nel tentativo di vincere il campionato. Non aspettatevi fedeli riproduzioni delle piste del Mondiale ma piuttosto qualche passaggio un po' curioso come incroci e ponti traballanti. Gli avversari al titolo sono la bellezza di cinque e, dopo aver deciso chi impersonare e il bolide da guidare (F1, sport-prototipo oppure rally), potete lanciarvi nel bel mezzo del tracciato. Come oramai dai tempi di Grand Prix Circuit, ogni avversario ha caratteristiche e macchina personalizzate.

Nella preview del numero scorso parlavo di "varie visuali possibili", cosa effettivamente mantenuta: una dall'interno dell'abitacolo con le vostre grassocce manone sul volante, una da sopra e dietro il veicolo, una un po' più in alto e una ancora talmente in alto che la macchina quasi non la vedete (tutte switchabili durante la corsa).

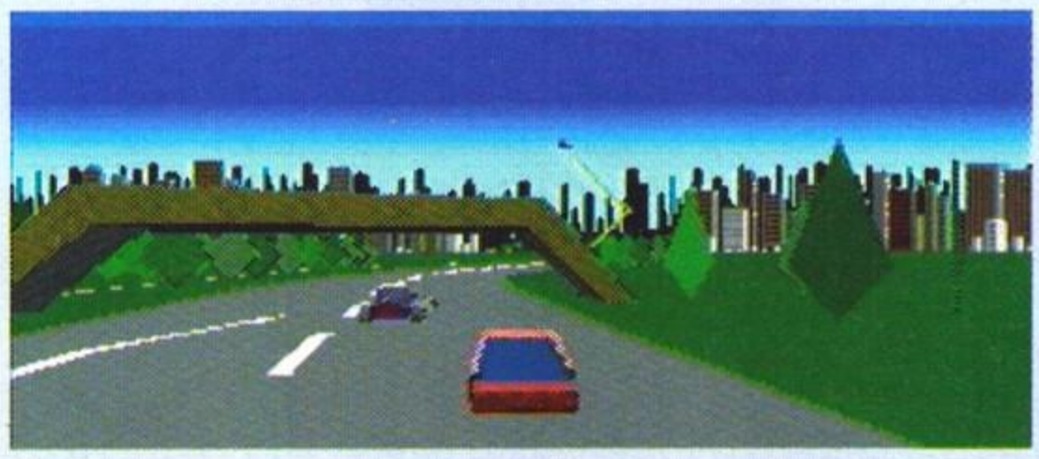
Sempre in-game avete a disposizione il classico menù di configurazione delle texture (quali? NdTMB), nuvole e altro ancora per accelerare l'azione. Quest'ultima prevede un numero variabile di giri degli spogli tracciati (fatta eccezione per dei rombi che vorrebbero essere alberi e delle macchie di colore che sarebbero invece ponti e montagne), permettendovi il serial link con un altro Amiga o il gioco in rete per la conquista dei sempre più famosi Gianduiotti.

Va bene, ora su Leading Lap ne sapete quanto me, perciò possiamo imbastire un serio e competente dibattito sull'importanza di avere la lucina del drive verde oppure rossa (hey TMB, perché hai preso la cornetta del telefono? Come sarebbe "Pronto, ospedale Paolo Pini?").

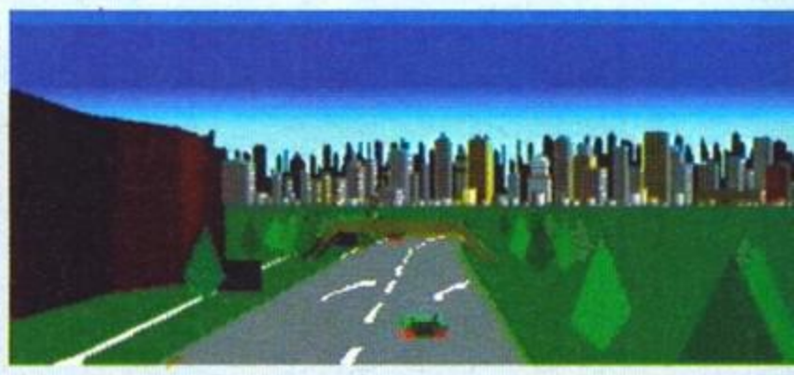
Alessandro La Spada



Ma che belle mani quadrate ha il nostro pilota...

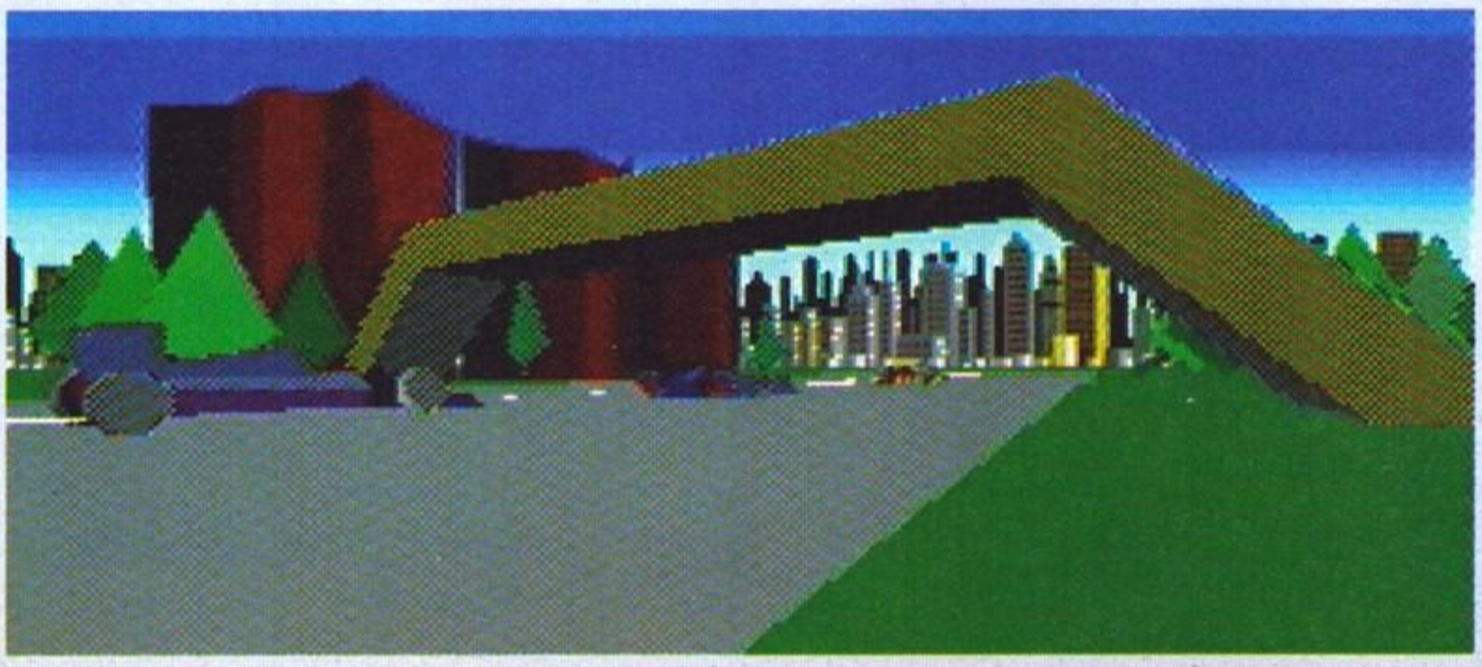


Non solo la grafica ha un aspetto decisamente spoglio, ma scatta in modo a dir poco disgustoso anche su un A1200 accelerato!



E meno male che questo è il dettaglio massimo... ma come si fa a programmare così male?

F1GP era molto più bello, molto più veloce e non necessitava di un 68030 per muoversi decentemente!



AMIGA

Qualcuno mi deve aver fatto uno scherzo: hanno sicuramente programmato un aborto di LL apposta per il sottoscritto e me l'hanno fatto avere. Altrimenti tutto questo non si spiegherebbe. Ma cosa, di preciso?

Innanzitutto il fatto che non vi sia praticamente differenza tra il livello di dettaglio minimo e massimo (e quindi nessun miglioramento in velocità), che il programma spacci per "nuvole" degli impuniti balloon tipo "fumetto", che gli avversari siano cinque e basta, che non si riesca praticamente a fare un sorpasso senza che il comp rilevi una collisione fantasma e ci tolga velocità, che... che non possiate stare ai bordi del tracciato senza cozzare contro alberi teoricamente al di fuori dello stesso, che... che l'aspetto grafico del cruscotto sia a dir poco squallido senza specchietti retrovisori o neppure il più insignificante degli optional (quasi mi veniva voglia di appendere un portachiavi al monitor, per dargli un po' di realismo), che... che le visuali dall'esterno rendano il videogame di fatto ingiocabile dato che l'auto risponde ai comandi con una lentezza esasperante, che quando si arriva a un incrocio si vada inevitabilmente a sbattere perché gli alberi invadono letteralmente la pista, che... (io continuerò per tutto Febbraio, voi intanto compratevi Virtual Karting che è meglio...).

HARDWARE

L'unico aspetto positivo di questo gioco, che sta su due dischi e gira anche sul 1200 di base, è la possibilità di installarlo sull'HD (un mega e mezzo circa). Per chi dispone di uno 030 e di quattro amici il discorso potrebbe cambiare: nel caso, fatecelo sapere (resta una VERA fetecchia NdTMB).

PRESENTAZIONE	80
GRAFICA	50
SONORO	60
GIOCABILITA'	70
LONGEVITA'	60
GLOBALE	70

ice & fire™

IL DOOM DEI PENSANTI

SFIDA LA TUA MENTE NON SOLO I TUOI RIFLESSI

SEI STATO SCELTO, SEI LA LORO ULTIMA SPERANZA. ENTRA IN UN MONDO DI SOGNO DI FUOCO E GHIACCIO. DESOLATO, FREDDO. ARMATO SOLO DEL TUO DISINTEGRATORE. ESPLORA LA COMPLESSA RETE DI LABIRINTI. SVELA IL MISTERO DEI CRISTALLI PER RIPORTARE ALLA VITA L'ASTEROIDE IF-1.

- PROGRAMMATO PER L'USO DEL CASCHETTO VIRTUALE.

PROVALO CON IL CASCHETTO VIRTUALE!

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WIN. 3.1 O SUPERIORE COMPATIBILE WIN '95, DOS 5.0 O SUPERIORE, 486 DX2/ O SUPERIORE, 8 Mb RAM, SVGA A 256 COLORI, MOUSE, SOUND BLASTER E 100% COMPATIBILE SCHEDA SONORA CON FM E 16 BIT PCM SOUND, CD.Rom 2X, 15 M LIBERI SU HD.

£ 99.900

Distributed by
GT Interactive Software (Europe) Ltd.

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

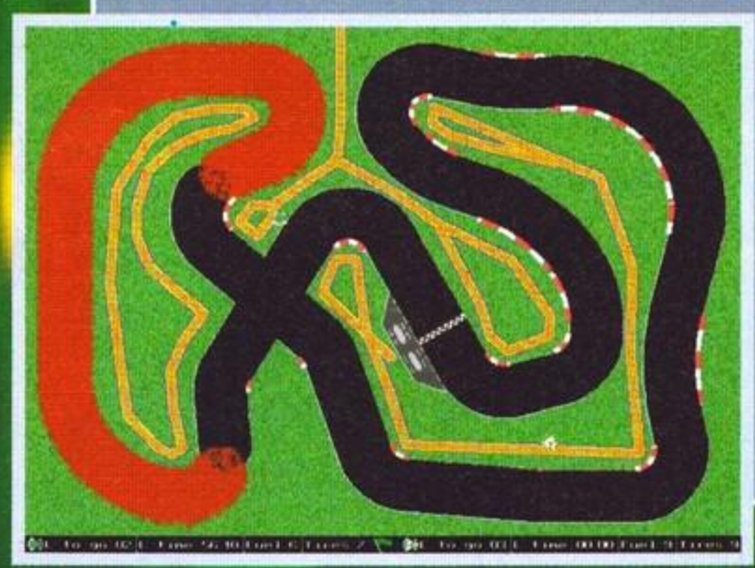
DELPI

PROLOGO

Benvenuti, benvenuti, benvenuti... Nuovo mese, nuovo Talent Scout e nuovo curatore di rubrica. No, no, non preoccupatevi, il buon TMB continuerà ad occuparsi di questa poliedrica parte di TGM ma, come successe per me quando diventai assistente di redazione, anche Mirko ora è abbastanza oberato di lavoro. Torna quindi il vecchio assetto di queste pagine così gloriose e a mio parere utili: BDM per il software PC (e ragazzi, ne voglio vedere veramente tanto... E di qualità!), TMB per il software Amiga e infine Hype in qualità di consulente per il Talent Art. Let's start!

CARGAME by FABIO ANTONIAZZI

Un gioco di corse discretamente carino anche se, ammettiamolo, non molto competitivo. Essenzialmente, il problema principale sta nella grafica, che potrebbe essere migliorata sotto tutti i punti di vista; le routine funzionano abbastanza bene e l'appeal generale non è male. Come shareware potresti cavarci anche qualcosa, perché comunque la giocabilità è buona. Una cosa invece che mi ha proprio dato fastidio è il sonoro, non tanto per il solo supporto del PC speaker, quanto perché avendo caricato il gioco alle 2:00 di mattina il casino ha raggiunto i padiglioni auricolari della mia mammina, non troppo contenta di essere svegliata a quell'ora... Scherzi a parte, cerca di inserire anche i driver sonori per (almeno) la Sound Blaster.



DREAM The House Doomed by MAURIZIO SORDELLI

Ed ecco un giochino simpatico realizzato con Klik'n Play. Che dire? La intro è piuttosto carina, il protagonista è il famosissimo omino dei lego (massì, dai, quello con la faccia gialla cilindrica. Il sosia giocattolo di Shin insomma), armato con una pistola molto simile a quella utilizzata da Conrad in Fade to Black. Il gioco è essenzialmente un arcade adventure con visuale dall'alto. Il concept di gioco è carino e graficamente non abbiamo riscontrato nessun problema di sorta: magari si potrebbe migliorare l'aspetto di tutto ciò che riguarda la barra di controllo. Il sonoro è discreto, ottimi i brani, ma gli effetti andrebbero rivisti. Fatti sentire, mi raccomando!

UTILITY VARIE by YAESU

L'autore di questi programmini (tutte utility) ha deciso di rimanere anonimo per un non ben precisato motivo. Ad ogni modo, passiamo ai programmini che, a dire la verità sono un filo banali e un po' poco competitivi. Intendiamoci, funzionano, non danno problemi e sono degli ottimi esercizi di programmazione, ma forse ora dovresti concentrarti su qualcosa di più impegnativo e utile.

BLACKOUT by STEFANO VACCARI

Cicca cicca, ecco il miglior prodotto di questo mese: Blackout sembra troppo bello, sebbene le cose possibili da fare siano poche. Essenzialmente si tratta di un gioco 3D più o meno isometrico dove un tizio "vagamente" somigliante (praticamente la fotocopia) a Indiana Jones va in giro correndo, saltando e tirando pugni all'interno di un complesso roccioso (almeno così sembra, ma potrei sbagliarmi). Le locazioni sono realizzate benissimo, degne di un qualsiasi buon prodotto commerciale, mentre il protagonista, pur avendo una notevole fluidità di movimento, sembra troppo "plastico". Dovresti rivederlo. Ad ogni modo facciamo una bella cosa: visto che il tuo prodotto sembra decisamente valido, teniamoci in contatto e facci avere le prossime versioni: non si sa mai... Oltretutto sei anche di Milano, quindi non dovresti avere problemi a raggiungerci anche solo telefonicamente.

AGITARE PRIMA DELL'USO

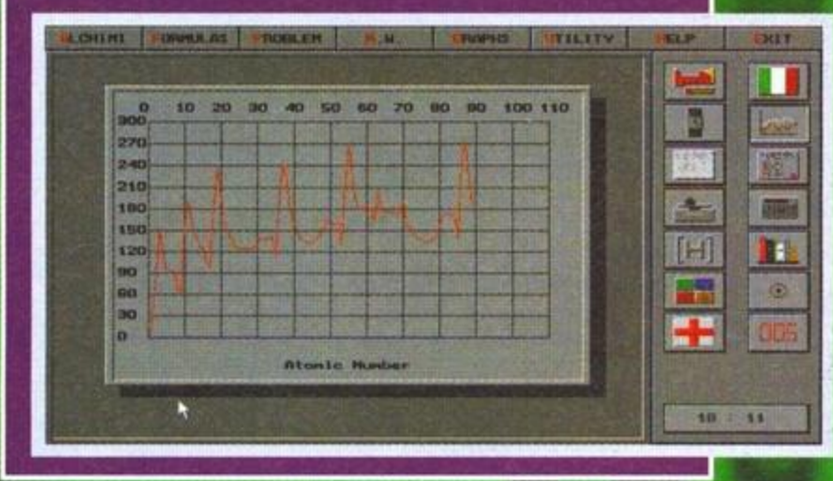
No, non la rivista, semplicemente vogliamo ricordarvi un paio di cose:
1) Il materiale spedito non viene reso per nessuna ragione (e così per quello non spedito!!!)
2) Quando inviate immagini o animazioni per il Talent Art, indicate SEMPRE il tipo di configurazione che possedete sia software (programmi utilizzati per il lavoro inviato) che hardware.
3) Non dimenticate di spedire, oltre al dischetto, anche una lettera, un file .txt e il mittente sulla busta (altrimenti il disco lo ricicliamo).
4) Scrivete chiaramente sulla busta se il materiale è per il Talent Scout PC, Talent Scout Amiga, Talent Art, Botta&Risposta (domande tecniche) Cerco,Offro, ma soprattutto voglio (contatti).
5) Non limitatevi a lasciare solo il vostro numero di telefono in quanto non ci è possibile renderlo noto per ovvi motivi (tipo telefonate alle 3 di notte ecc.)
6) Per le domande tecniche potete riferirvi anche all'E-mail tgmbdm@Pegaso.it oppure, per Amiga, tgmtmb@galactica.it

LEMMINGZ.MOD & CIOTTI.XM by DANIELE MARGOTTI

Due moduli: il primo cerca di "spiegare" che è facile comporre musica techno, il secondo purtroppo non siamo riusciti a sentirlo.
Ecco, se mi avessi spedito il modulo e stop allora mi sarei limitato ad ascoltarlo dicendoti cosa ne pensavo. Visto però che mi spieghi anche il perché tu abbia realizzato un motivo simile, mi spingi a effettuare un'analisi più approfondita del tutto. Tu infatti, come molti altri, sostieni che per fare musica da discoteca basta avere un tracker e un po' di fantasia. Da un lato questo è verissimo, dall'altro mi fa andare in bestia. Ti spiego subito il perché analizzando il tuo modulo: è vero che la base potrebbe essere ripetitiva, ma non così limitata come quella da te utilizzata, ottima per un modulo, un po' meno per una discoteca. Questo non vuole assolutamente sminuire la tua opera, ma semplicemente chiarire che se è vero che la musica commerciale è spesso aria fritta, è altrettanto vero che è sbagliato fare di tutta l'erba un fascio (sentiti ad esempio Children di Robert Miles e poi sappimi dire). Ad ogni modo ti invito a continuare a inviarci moduli, che comunque ci interessano.

ALCHIMI 2.0 by STEFANO TAMASCELLI

Premettiamo subito una cosa: odio la chimica e tutto ciò ad essa collegato dal punto di vista didattico (tabelle periodiche, formule ecc.) per il semplice motivo che quando ero studente d'informatica mi sono dovuto spupazzare un anno forzato di questa materia della quale non mi fregava proprio un bel niente. Chiusa parentesi. Come avrete capito, Alchimi è un prodotto indirizzato alle scuole e/o agli studenti di questa bellissima materia: potrete avere un sacco d'informazioni e formule nonché esaminare la tabella periodica degli elementi e le caratteristiche degli stessi. Un ottimo lavoro, ben fatto ed esente da un qualsivoglia difetto (anche se magari, proprio a essere pignoli, l'interfaccia è un po' scarna e spartana) ma, ripeto, indirizzato a un'utenza piuttosto particolare. Oltretutto mi avete mandato una versione non completa nella quale le funzioni più interessanti non erano attive. Tutto sommato comunque un buon programma; perché non ne realizzate una versione per Windows 95?



EPILOGO

Abbiamo purtroppo già finito: comunque non disperate, poiché questo gap è dovuto alla riorganizzazione della rubrica che ha portato a degli inevitabili ritardi a livello di realizzazione. Dal prossimo mese reintrodurremo le medaglie (pregando Bellafante di non perderle), alcuni vecchi box e altri nuovi. Se poi doveste aver bisogno di risposte tecniche... Beh, vedremo cosa poter fare per aiutarvi. Il Talent Scout vi aspetta: raccogliete la sfida (se le cose vanno bene, chissà che un giorno un vostro prodotto non si meriti addirittura la copertina della rivista). Kirk out

Stefano "BDM" Petrullo

SHELLSHOCK

CARRI ARMATI AL RITMO DI RAP

New York 1997. 5 mercenari resistono contro il terrorismo e l'oppressione combattendo con i carri armati. Dovrai provare il tuo valore alla squadra in una serie di missioni, dal gelo della tundra al caldo soffocante delle foreste tropicali.

- colonna sonora rap
- opzione multiplayer (da 2 a 8 giocatori)
- 20 missioni

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD.Rom

MANUALE MULTILINGUE INCLUSO ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 33MHZ O SUPERIORE, (PC 486 66 MHZ CONSIGLIATO), 640 Kb DI MEMORIA (570 Kb LIBERI), 4 Mb DI RAM, 20 Mb LIBERI SU HD, SVGA

£ 99.900

CORE

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

Prologo

Una pagina! Va bene che non sono TMB, ma almeno si poteva festeggiare il cambio della guardia (provvisorio e non certo per la rubrica Talent Scout) con due belle pagine, non perché "so' er più fico", ma per la mole di materiale che anche questo mese ha invaso la nostra redazione. Tranquilli, comunque: ci rifaremo, questo è garantito! Ora, visto che lo spazio è poco, possiamo anche cominciare a visionare i vostri lavori.

Cominciamo con Edoardo De Pretis di Torino (foto 1) che ci spedisce, come suggeritogli, un unico lavoro qualitativamente decente eseguito con il vecchio DPaint II su un Amiga 500, piuttosto che tanti soggetti, ma impubblicabili. Lo stile c'è ed è buono, così come l'utilizzo delle sfumature - se si considera che l'immagine è in 256 colori. Dovresti forse riguardare quella dei contorni, ma il resto è ok.

Continuiamo con dei lavori per PC inviatici da Duccio Aiazzi di Firenze, che però non ha saputo sfruttare decentemente il 3D Studio: le tue immagini erano, oltre che criticabili per i contenuti poco originali e non particolareggiati, compresse in formato JPEG al 1000% per inserirle tutte su un dischetto. Il 3D Studio permette di essere molto più creativi di così. Lavoraci su.

Altri lavori eseguiti con il 3D Studio sono quelli inviatici da Michele Maio e Emanuele Carrà da Firenze, che si sono prodigati per un bel po' di mesi nel creare le loro fantasie cartoonesche. I soggetti non sono originalissimi, le astronavi di Star Control 2 e rispettive animazioni (un po' più di movimenti di camera e qualche effetto sarebbero ben graditi) sono sufficientemente ben modellate, ma sembrano fatte con un unico materiale diversamente colorato. Ci sono poi dei soggetti davvero interessanti come l'immagine intitolata Prisoner, riferita al problema droga, che dovrebbe essere rivista come qualità dell'immagine e dei materiali; altrettanto bella l'immagine di una suppellettile in vetro rappresentante un pesce e l'animazione di un elefante di roccia: la prima con una buona resa di un vetro opaco, la seconda molto buffa (foto 2, 3 e 4).

Si rivede Doil (magari per il Talent Art evitate di utilizzare l'alias, lo dico perché vi conviene) con un'immagine realizzata con il 3D Studio (foto 5); il soggetto, quello di una Formula 1 (chissà perché il pilota non c'è mai in questo tipo di immagini), non è proprio originalissimo, ma debbo dire che come modello ci siamo quasi: dovresti tenere conto maggiormente delle proporzioni fra le varie parti della vettura, ma soprattutto della qualità dei materiali. Buono comunque il texture mapping, mentre dovresti rivedere la posizione e l'intensità delle luci anche perché sembra che la Ferrari stia volando. Per quanto riguarda le domande da te esposte, nel primo caso non so cosa dirti, in quanto l'effetto fastidioso si rivela solo sull'asfalto e non sull'intera immagine (non abbiamo l'originale come parametro di confronto, quindi ogni opinione sarebbe confutabile), mentre per quanto riguarda la seconda domanda potrebbe dipendere più dall'hard disk (magari troppo frammentato) che dalla scheda video, ma non escluderei l'eventualità che la W32P sia settata su una frequenza troppo alta (ne ha la possibilità) che ne rallenta le prestazioni. Ed ancora 3D Studio, questa volta nella versione 4.0, per le immagini di Valerio Sensi di Roma, il quale sembra aver progredito rapidamente da un'immagine scarna e non perfettamente modellata (il computer) a una più calorosa e accogliente (il salotto, foto 6), decisamente ben modellata e ricca di materiali ben mappati. Ti consiglierei però di non accentuare così tanto l'effetto proveniente dalla spot light, magari applicando più sorgenti di luce. Per il resto (interessante l'immagine "It") te la cavi bene.

Passiamo ora ad un bel numero di utenti Amiga; cominciamo con Valter Zamuner di San Donà di Piave, in provincia di Venezia, che ha cercato di creare qualcosa con DPaint IV, Model 4D e Scenery Generator, il tutto su un'Amiga 600. Il lavoro, però, non sembra all'altezza dei programmi che hai utilizzato: te la cavi abbastanza nel disegno a mano libera, solo che i tuoi artwork non sono il massimo dell'originalità non solo per una traboccante quantità di pentacoli di vario genere, ma anche per il resto dei soggetti. Inoltre, come aveva citato tempo fa il compare TMB, non spedite più immagini di paesaggi frattali a meno che non siano originalissimi o di una bellezza e realismo esorbitanti. Hai ancora un po' da lavorare, ma forse l'aquisto di un'Amiga un po' più potente ed espandibile potrebbe giovarti.

Passiamo a Ugo Viti e Andrea Pieroni che ci inviano un sacco di immagini 2D e 3D, le prime realizzate con Brilliance 2.0 mentre quelle tridimensionali con Imagine 3.0. Le immagini bitmap non sono state realizzate al meglio delle vostre possibilità, a meno che l'unica immagine di rilievo (foto 8) non sia una digitalizzazione, ma non pare questo il caso. Il che vuol dire che con il vostro A4000/040 potete fare davvero di più magari evitando qualche vero obrobrio tipo l'incredibile Hulk; discorso diverso per le immagini tridimensionali: avete un certo stile per le immagini "acide" come Tunnel (foto 9), ma dovreste esercitarvi di più nella modellazione di oggetti maggiormente complessi e magari con un tocco di originalità in più. Evitate, come ho scritto sopra, di comprimere troppo le immagini.

Niente da fare invece per Massimiliano Valt di Castello di Fiemme in provincia di Trento: le tue immagini sono sì abbastanza originali, ma non così peculiari da convincermi a pubblicarle. Vediamo il perché: a) sono dimensionalmente troppo piccole b) possiedono pochissime sfumature, anche basandosi su una palette di 32 colori e infine non sono convinto che questo sia il massimo del tuo talento grafico...

Per finire (foto 10) Gabriele Bolognesi (da dove?) fa pervenire una bella immagine di Goldrake (anche se lo sfondo e il veivolo lasciano un po' a desiderare), mentre il resto delle immagini non erano molto belle (soprattutto non mi presentare più niente di digitalizzato, tipo l'immagine Lele...).

Bene, anche per questo numero abbiamo finito. Ci vediamo su queste pagine il mese prossimo e concludo con una richiesta: ricordatevi di mettere sempre nome e cognome (non sulle immagini, ma nelle lettere o nei file di testo - no alias) e quale tipo di sistema (leggi computer) avete utilizzato per realizzare le immagini. Siate creativi! Ciao.

Hype

PARLI INTERNET?
ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email.
PER INFORMAZIONI info@dbline.it oggetto:Db-email

Db-Line

I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI SONO ATTIVI DALLE ORE 9:30 FINO ALLE ORE 1:00 DI NOTTE ! PER ORDINI NOTTURNI TELEFONARE SOLO ALLO 0332/768000 OPPURE INVIARE FAX ALLO 0332/768066.

DA OGGI AMIGA NON HA PIU' NIENTE DA INVIDIARE AL PC!

BREATHLESS

E RIMARRAI SENZA FIATO!

MANUALE IN ITALIANO
AMIGA AGA L. 79.000 IVA INCL.

SCONFIGGI I PIU' FEROCI MOSTRI MAI VISTI, USA ARMI POTENTISSIME E TUTTA LA TUA ASTUZIA... PERCHE' BREATHLESS E' UN GIOCO DAVVERO INFERNALE!

20 LIVELLI DI GIOCO . 12 NEMICI OGNUNO CON UNA SPECIFICA INTELLIGENZA ARTIFICIALE
POSSIBILITA' DURANTE L'AZIONE DI ALZARE E ABBASSARE LO SGUARDO

256 COLORI AGA . GRAFICA REALIZZATA COMPLETAMENTE IN RAY-TRACING
POTENZIALITA' HARDWARE INSTALLATO SFRUTTATA AL MASSIMO . GIOCO INSTALLABILE SU HARD DISK
RISOLUZIONI DI SCHERMO CONFIGURABILI IN FUNZIONE DELL'HARDWARE POSSEDUTO

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA: AMIGA 1200

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA) - TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - http:// www.skylink.it/dbline - http:// www.dbline.it

PostalDream

Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

Non cambiare strada. Segui i segnali !

ONE WAY

Memory Card per AMIGA 600/1200

PROMOZIONE

Espansioni PCMCIA per Amiga 600. La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ? Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno (lo stesso prodotto é utilizzabile per Amiga 1200)

cod. ESP05F L. 159.000

cod. ESP06F L. 289.000

cod. ESP07F L. 539.000

STOP

Espansione Velocizzatrice per Amiga 1200 - 32 bit

PROMOZIONE

cod. ESP09F L. 249.000

Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 249.000 La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

Sintonizzatore TV

cod. TUN01L L. 176.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

Drive Esterno Amiga Passante

cod. DRI03G L. 132.500

Espansione Interna per Amiga 2000/3000

cod. ESP08F L. 320.000

Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb

Slot Multiporte per AMIGA 500/PLUS/1000

Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

cod. SLT01L • L. 129.000

Espansione Esterna per Amiga 500 - 500 plus - 1000

cod. ESP04F • L. 295.900

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mb per Amiga 500/Plus e 1000

PC e COMPATIBILI

NOVITA'

Player Melody

cod. MID 02D L. 47.000

Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (é utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)

AMIGA

NOVITA'

SuperVGAMI

cod.SVG 01D L. 243.000

Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA a tutta la serie Amiga

AMIGA

NOVITA'

FOX Keyboard

cod. INT 02D L. 65.000

Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

ACCESSORI PER C 64

CONFEZIONE DA 10 CASSETTE CON 60 GIOCHI L. 14.000
(DISPONIBILE 6 CONFEZIONI)

• ALIMENTATORE	L. 36.700
• REGISTRATORE	L. 47.700
• CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000
• CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
• CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
• RESET DI MEMORIA/DUPLICAT.	L. 7.900
• PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
• PROVA JOYSTICK	L. 14.500
• JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
• JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
• MOVIOLA	L. 12.000
• COVER C64 NEW/OLD	L. 9.800
• COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

PER ORDINARE
SERIATE
24068 (Bergamo)
Via Correggio, 13
Tel. 035/32.17.06
Fax 035/32.17.09
Tutti i giorni dal lunedi al venerdi
dalle ore 9,00 alle ore 12,30
Dalle ore 14,30 alle ore 19,00
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome

indirizzo | N° civico

città | (Prov) | C.A.P.

pref. | telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

☐ pagherò al postino
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA

totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

TGM

TGM TIPS & FRAGS

(PARTE 2)

E la parte 1, vi starete chiedendo? Beh, diciamo che questo è il seguito della "miseria" presentata nello scorso numero, perciò ecco qui pronto un proseguimento "ideale", più infarcito del solito, giusto per farmi perdonare (ero al -200% di prestazioni fisiche e lo smalto non era certo dei migliori... Le notti insonni consecutive citate nel cappello da Max si sono fatte sentire nel momento meno opportuno...). Le lettere giunte in questo mese sono state tante (complimenti, avete battuto il record storico di missive da quando gestisco io la rubrica!), quindi non indugio oltre e vado al sodo. Ricordo però a tutti che l'indirizzo al quale spedire, lettere, suggerimenti, richieste, aiuti e ortaggi è:

XENIA EDIZIONI - TGM TIPS & FRAGS - Casella Postale 853 - 20121 Milano.

P. S. Invito caldamente a riportare sul retro della busta il contenuto della stessa (Es: Volete dei trucchi per Rebel Assault 2? Bene, scrivete "RIC: Rebel Assault 2"; volete vedere pubblicati i vostri cheat per Alien Breed? Scrivere "OFF: Alien Breed", specificando anche il sistema...). Tutto chiaro? Spero di sì... Non fate come un lettore (il cui nome rimarrà ignoto per evitargli figuracce) che mi ha spedito la soluzione di The Dig, scrivendo sul retro della busta "OFF: X-Com (PC)"!

Al mese prossimo!

JAMES POND II - ROBOCOD (AMIGA)

Il simpatico Roberto Ravera di Castelnuovo Scrivia mi ha scritto per chiedermi i trucchi per James Pond II e per lamentarsi del mancato funzionamento di quelli di Theme Park riportati sul numero 81. Per quanto riguarda i cheat pubblicati ricordo a tutti che, tranne in qualche caso particolare (leggi, me li posso provare sul PC a casa!), la pubblicazione degli stessi è basata sulla buona fede di chi li ha inviati. Se poi non funzionano, beh non è colpa mia! Per quanto riguarda James Pond, qui di seguito troverai qualcosa di piuttosto interessante! Ciao e alla prossima!

Mentre si sta giocando, digita "LITTLE MERMAID" (non mi ricordo se ci va anche lo spazio, in ogni caso basta provare!), dopodiché potrai usare i seguenti tasti per abilitare alcuni cheat!

F - Da un bel numero di ali
P - Aeroplano
C - Macchina
X - Porta direttamente all'uscita
S - salva la posizione
G - Va alla posizione salvata
K - Suicidio (utile, eh?)
M - Selettore delle mappe (Inserire i seguenti numeri per raggiungere il quadro corrispondente)

01 Level 1-1	19 Bonus Level 6	37 Level 5-1
02 Level 1-2	20 Level 4-1	38 Bonus Level 10
03 Level 1-3	21 Level 4-2	39 Level 8
04 Bonus Level 1	22 Bonus Level 7	40 Bonus Level 11
05 Level 6-1	23 Bonus Level 8	41 Level 9-1
06 Bonus Level 2	24 Level 4-3	42 Bonus Level 12
07 Bonus Level 3	25 Level 7-1	43 Bonus Level 13
08 Level 6-2	26 Level 7-2	44 Bonus Level 14
09 Level 6-3	27 Level 7-3	45 Bonus Level 15
10 Level 1 & 2 Boss	28 Level 7-4	46 Bonus Level 16
11 Level 5 & 6 Boss	29 Level 7-5	47 Bonus Level 17
12 Level 7 & 8 Boss	30 Level 5-1	48 Hard Level!
13 Level 3-1	31 Level 5-2	49 Level 9-2
14 Bonus Level 4	32 Level 5-3	50 End Animation
15 Level 3-2	33 Level 5-4	
16 Bonus Level 5	34 Level 5-5	
17 Level 3-3	35 Level 5-6	
18 Level 3-4	36 Bonus Level 9	

RETURN - Abilita/disabilita l'invulnerabilità
F6 - Velocità a 50 Hz
F7 - Velocità a 60 Hz
F9 - F10 - Effetti grafici

All'inizio del gioco, è poi possibile attivare subito un cheat raccogliendo semplicemente gli oggetti che si trovano vicino alla scritta Arctic Toys. Gli oggetti in questione sono, da sinistra a destra, una mela (Apple), un mappamondo (EarthGlobe), una torta (Cake), un martello (Hammer) e un rubinetto (Tap). Le prime lettere di questi oggetti, che compongono la parola AECHT, devono invece formare la parola CHEAT (raccogliete quindi IN QUEST'ORDINE la torta, il martello, il mappamondo, la mela e il rubinetto, in modo da abilitare un'invulnerabilità di ben dieci minuti!).

ULTIMATE SOCCER MANAGER (AMIGA AGA)

Un misterioso "ragazzo di 12 anni" (ricordati di mettere il mittente sulla busta la prossima volta: l'unica cosa che sono riuscito a intuire dal timbro è che sei di Roma o giù di lì!), mi ha spedito un'infinità di trucchi, che trovate disseminati in queste pagine. Purtroppo (per lui), non ho trovato nessun cheat per Pierre Le Chef e Kid Chaos. Spiacente.

Tornando a questo splendido manageriale, bisogna inserire come proprio nome "MAKE BELIEVE" per abilitare diversi cheat.

Durante la partita basta premere i seguenti tasti per ottenere l'effetto desiderato:

G - L'ultimo giocatore che tocca la palla, segna!
E - Rigore a favore
1 - Risultato finale di 1-0
2 - Risultato finale di 2-0
3 - Risultato finale di 3-0
4 - Risultato finale di 0-1
5 - Risultato finale di 0-2
6 - Risultato finale di 0-3
ESC - Fa terminare il primo o il secondo tempo con il risultato inalterato!

3D LEMMINGS (PC)

Un anonimo lettore mi ha gentilmente richiesto le password per l'ultima fatica dei DMA Design. Beh, eccole qui!

Level 1 (Build to Success):
Level 2 (Which Exit?):
NASTALIK
Level 3 (Alilemm's):
PADUASOY
Level 4 (Castle Lemmalot):
BRELOQUE
Level 5 (A Short Cut Through the Woods):
OCHIDORE
Level 6 (Alpine Assault Course):
CECROPIA
Level 7 (Land Ahoy):
KABELJOU
Level 8 (A Head Above the Rest!):
DOUMPALM
Level 9 (King Coders Tomb):
HABANERA
Level 10 (Across the Network):
PARERGON

PLAYER MANAGER (AMIGA)

Che è successo? Questo mese c'è stata una veemente resurrezione di amighisti incalliti che mi hanno letteralmente subissato di missive (tanto per rendere l'idea, il contenuto dell'80% di queste conteneva trucchi, vecchi e nuovi, oltre alle canoniche richieste!).

Christina Messina di Genova mi ha gentilmente richiesto la pubblicazione di qualche trucco per questa vecchia, e a mio giudizio insuperabile, simulazione calcistica per Amiga. Di trucchi veri e propri non ne esistono, ma ho ripescato una strategia per riuscire a ottenere una sponsorizzazione senza doversi nemmeno sbattere tanto.

La prima cosa da fare è di comprare un po' di giovani giocatori al prezzo più economico possibile, per poi di farli giocare tutta la stagione. L'anno successivo non dovresti avere problemi nel venderli a un prezzo esorbitante!

Una caratteristica fondamentale da tenere ben presente nell'acquisto dei calciatori è l'agilità: se questa si aggira su un valore intorno al 200, tutte le altre caratteristiche ne gioveranno e, in un paio d'anni, ti ritroverai con un mini campione!

Per riuscire invece a racimolare qualche soldino, basta rimuovere 8 o 9 giocatori dalla formazione e dopo due o tre sconfitte sonore, ti ritroverai tra le mani una succosa offerta di sponsorizzazione.

Tutto qui: non tantissimo, ma nemmeno da buttare via, non ti pare?

Per quanto riguarda il tuo quesito finale, spiacente di deluderti: NBA Live 95 e FX Fighter non vedranno mai la luce su Amiga, per ovvi motivi tecnici...

P.S. Auguri per il 5 febbraio (il 9 è anche il mio compleanno! NdMAO).

AKIRA (AMIGA)

Il videogame era talmente bello che abbiamo preferito non recensirlo mai (non ci sarebbe bastata la scala di valori da 0 a 100 che usiamo di solito: i negativi non sono contemplati...), ma qualcuno ci avrà pure giocato e sicuramente i codici inviati dal simpatico Emanuele di Roma (solo sette anni!) potranno tornargli utili.

1 - x
2 - LET'S RIDE
3 - CAPTURED
4 - TEDDYBEAR
5 - CASTLES
6 - IT STINKS
7 - FLYING BIKE
8 - ESCAPE
9 - BIG BLOB

COLONIZATION (PC)

Sid Meier continua ad appassionare e, allo stesso tempo, a far impazzire la gente coi suoi giochi. Per tutti coloro che reputano Colonization troppo difficile, ecco che venirci in aiuto i due fratelli Stefano e Massimo Nascivera (spero di avere scritto correttamente il cognome!).

"Con un editor (va bene anche quello del DOS) aprite il file MENU.TXT ed eliminate tutte le righe da @PEDIA in poi, escluso @END. Ricaricando il gioco, apparirà sulla barra dei menu una nuova voce, CHEAT, col quale si possono fare delle operazioni illegali..." Provare per credere!

REBEL ASSAULT 2 (PC)

Dopo l'assaggino del mese scorso, ecco arrivare la lista completa delle password per il penultimo successo della Lucas da parte di Pierangelo Magli di Verdello (BG). Lascio quindi la parola a lui e alle password...
"Ecco tutte le password (livelli beginner-novice-standard-expert-custom) che sono riuscito a scoprire dopo tre settimane di gioco (quattro giorni scarsi per i primi tre livelli di difficoltà).
Vi prego, in caso di pubblicazione, di mettere anche il mio nome (i miei amici non credono che sarò pubblicato) (contento? NdMAO).

LIVELLO BEGINNER
2) JABBA
3) ENDOR
4) LACHTON
5) BORSK
6) KROYSIES
7) AURIL
8) KAMPL
9) FERRIER
10) GALIA
11) DENARII
12) SADOW
13) ANDERON
14) ALEMAA
15) CATHAR
FINALE: DOMINIS

LIVELLO NOVICE
2) EWOKS
3) CHEWIE
4) DANKIN
5) NOGHRI
6) CHAMMA
7) BOGGA
8) INCOM
9) KOTHLIS
10) KRATH
11) SIOSK
12) ADEGAN
13) AMANOA
14) AMBRIA
15) SYLVAR
FINALE: MIRALUKA

LIVELLO STANDARD
2) BANTHA
3) KATANA
4) DENGAR
5) PELLAEON
6) ITHULL
7) STENNESS
8) MYRKR
9) CHURBA
10) ARTOO
11) SATAL
12) LOBUE
13) DENEBA
14) STURM
15) CRADO
FINALE: CARRACK

LIVELLO EXPERT
2) ANAKIN
3) KENOBI
4) FORTUNA
5) MODON
6) OMMIN
7) REKKON
8) SHAZSEN
9) KIIRIUM
10) GUNDARK
11) DIANOGA
12) ATUARRE
13) ESSADA
14) PAPLOO
15) NASHTAH
FINALE: PESTAGE

LIVELLO CUSTOM (1 E 2)
2) WOOKIEE
3) DROID
4) RODIAN
5) BPFASSH
6) KSHYY
7) TORVE
8) SLUISSI
9) PALANHI
10) DROKKO
11) NATTH
12) SABACC
13) ANDUR
14) ARKANIA
15) DIATH
FINALE: DREEBO

Per finire, una piccola gabola: per ottenere l'invulnerabilità, modificate, nel livello CUSTOM (tramite l'editor di difficoltà fornito con il gioco), i valori di miss damage, dodge damage e shot damage di tutti e quindici i livelli portandoli a zero."
Un grazie di cuore (soprattutto per aver inviato anche un dischetto, oltre alla stampata!).

T-RACER (AMIGA)

Poteva mancare l'appuntamento mensile con Paolo d'Urso? Certo che no, perciò ecco un trucchetto per il bellissimo shoot'em up dei FOV. Durante il gioco premete 5 volte il tasto F9 per abilitare i cheat.
Dopodiché, con i tasti da F1 a F8 potrete fare il pieno di armi, energia e tante altre belle cosucce. Grazie e al mese prossimo (tanto oramai...)!

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS (PC)

Dopo la recensione apparsa all'interno dello scorso numero, sono arrivate parecchie lettere che chiedevano quali fossero i cheat usati dal sottoscritto. Bene, con una tempestività assoluta, ecco la lista di tutti i codici che dovete inserire per potere trassare e massacrare le fazioni avversarie (siano esse umane od orchesche!). Tutto quello che bisogna fare è premere Invio mentre si sta giocando (così si abiliterà il chat mode della modalità multiplayer) e digitare una delle seguenti frasi. Gli effetti li trovate descritti a lato delle stesse:
IT IS A GOOD DAY TO DIE - Invincibilità
GLITTERING PRIZES - 10,000 unità aurifere, 5000 unità di legname e 5000 di petrolio.
VALDEZ - 5000 unità di petrolio
SPYCOB - 5000 unità di petrolio
HATCHET - Permette di recuperare il legname in due "colpi"
MAKE IT SO - Accelera la produzione TITLE - Incrementa la velocità delle proprie unità
NOGLUES - disabilita le trappole magiche
SHOWPATH - Visualizza l'intera mappa di gioco
ON SCREEN - Visualizza l'intera mappa di gioco
THERE CAN BE ONLY ONE - La fineFASTEMO - Il demo comincia prima
UCLA - Fa apparire il messaggio "Go Bruins!"
DAY - Fa apparire il messaggio "FIEF!"
NETPROF - Display laser
ALLOWSYNC - Effetto sconosciuto!

TURRICAN II (AMIGA)

Il gentilissimo Fabrizio da Taranto mi ha richiesto dei trucchi per Turrican 2 e Chaos Engine. Per il primo nessun problema, per il secondo invece di cheat veri e propri non ne sono saltati fuori (tranne le solite vecchie, usurate password).
Nello schermo dei titoli, premi la barra spaziatrice per entrare nel menu della musica, poi premi 1, 4, 2 e in seguito il tasto ESC per due volte: all'inizio di una nuova partita dovresti ritrovarti con vite infinite!

ZEEWOLF (AMIGA)

Ancora il "dodicenne misterioso" con un bel cheat per questo controverso giochillo. Inserendo il codice FRAMPAGE, giocherete con una super astronave! Simpatico, no?

SUPERFROG (PC)

Sempre Fabio Catania (sbaglio o ti piacciono i platform?) mi ha chiesto le password per Superfrog. Non mi ricordo di averle mai pubblicate, comunque eccole qua...

1-2	234667	4-1	467464
1-3	447467	4-2	818234
1-4	747822	4-3	182394
2-1	392822	4-4	298383
2-2	446364	5-1	452234
2-3	984448	5-2	984841
2-4	477444	5-3	383772
3-1	343522	5-4	093152
3-2	882311	6-1	387211
3-3	992334	6-2	981122
3-4	091332	6-3	017632
		6-4	398112

ALADDIN (PC)

Fabio Catania mi ha chiesto dei trucchi per Aladdin.
Tutto quello che devi fare è aprire il file ALADDIN.EXE (con il PC Tools o qualsiasi editor di file) e cercare la linea 2E FF 0E B2 0B, per poi cambiarla con 90 90 90 90 90. Il risultato? Non morirai più'!
Per ottenere mele infinite, ripeti lo stesso processo cercando le due linee 2E FF 0E DA 0B e 2E A3 42 17 2E C7, sostituendole rispettivamente con 90 90 90 90 90 e 90 90 90 90 — —.
Contento?

PREMIER MANAGER 3 (AMIGA)

Sempre il "dodicenne misterioso", sempre un gioco manageriale.
Caricate il gioco e precipitatevi al telefono del vostro ufficio: qui digitate sul tastierino il numero 945475 per ricevere un milione e mezzo di sterline in omaggio.
Con il numero 010870, invece, le caratteristiche dei vostri giocatori raggiungeranno immantinente il valore massimo (99).

IT'S OKAY, HAVE A BAD DAY...

Parafrasando i grandi Alice In Chains (chi sa il titolo della canzone? Ripartono i grandi quesiti musicali!), concludiamo come al solito con una summa di risposte rapide, commenti e riflessioni.
Massimo Abbati di Reggio Emilia invoca disperatamente la pubblicazione della soluzione di Aliens: A Comic Book Adventure. Il mese scorso ve l'avevo promessa ma, come puoi ben vedere, ho preferito concentrarmi prima su 11th Hour, la cui seconda parte verrà pubblicata sul prossimo numero. Per quanto riguarda Aliens, sono rimasto bloccato in un punto davvero ostico e fino a quando non ne verrò a capo (si spera il più presto possibile!), nisba. Comunque grazie per i complimenti: fa sempre piacere riceverli!
Fabio Catania di Catania (manco a dirlo, eh?) invece è rimasto bloccato in Fade To Black. Come avrai sicuramente notato, la soluzione è stata pubblicata sullo scorso numero e presumo che tu abbia superato il punto in cui ti eri incartato. Ringraziamo FBS (la cui firma è misteriosamente sparita dall'articolo) (e non solo quella... NdSS) per il servizio reso alla patria... Per quanto riguarda Aladdin, sul prossimo CD di TGM troverai un file che ti permetterà di ottenere le tanto agognate vite infinite!
Alex Giovannini di Ferrara ci ha inviato le password di Populous 2 (oramai pubblicate un migliaio di volte), in cambio di qualche cheat per Screamer. Purtroppo dell'ultimo capolavoro targato Graffiti non c'è ancora nulla. Sorry.
Per la prima volta, perlomeno da quanto mi ricordo, è arrivata la lettera di una pulzella di nome Susan Travaglini (guarda che le lettere di questa rubrica le leggo io e non Max, che comunque è molto interessato al tuo indirizzo... Che faccio, glielo do?). Il problema di Susan (e di migliaia di altri lettori, tra i quali cito Bianchini Matteo di Lodi e Stefano Corona di Alba) è Command & Conquer: i trucchi per questo gioco li trovate sul CD-ROM del numero di gennaio (quello con Warhammer, tanto per intenderci) e sono sotto forma di file che intaccano l'eseguibile del programma... Di cheat da digitare sulla tastiera non ne sono ancora stati scoperti e rimangono solo delle strategie (lo sapete che per non fare più produrre denaro all'avversario basta costruire una specie di muraglia con i Sandbag che circondi la raffineria nemica, in modo da impedirne l'accesso?). Appena saprò qualcos'altro lo comunicherò alle masse!
Da Bologna, Alessandro Zanassi ci implora di ripubblicare tutte le fatality, le mosse e i cheat di Mortal Kombat 2: purtroppo non è possibile riproporle sulla rivista (occuperebbero troppo spazio), ma tieni d'occhio il CD-ROM, visto che probabilmente è l'unico posto in cui potremo recuperarle!
Passiamo a Marco Vorpenti e alle sue crisi, dovute dal fatto che non riesce a terminare Alone In The Dark 2: se hai acquistato l'edizione con CD-ROM della rivista, troverai la soluzione ai tuoi problemi (ehilà ragazzi, vi siete accorti quanto sia bello il CD di TGM? Vabbé, fine della pubblicità... NdSS). Come sicuramente saprai, ogni mese utilizziamo il nostro splendido supporto ottico per riproporre soluzioni già pubblicate oppure alla prima assoluta: questo mese tocca proprio ad Alone In The Dark 2, scritta da FBS, divenuto oramai il mio "figlioccio" in questo campo...
Andrea Di Giorgio di Milano (e molti altri, devo ammetterlo, tra i quali Andrea Mocci di Sant'Antioco) è preoccupato del fatto che non ha ancora visto pubblicate le mosse, le fatality, eccetera di Mortal Kombat 3. Se tutto va bene, dovreste trovare uno speciale (completo di tutti i cheat codes e tutti i trucchi) tra un paio di numeri.
Tornando a Command & Conquer, Andrea Gori di Firenze ha stilato una mega-guida per il gioco stesso: prometto di pubblicarla se non sulle pagine della rivista stessa, perlomeno all'interno del CD-ROM del prossimo mese.
Lo spazio a mia disposizione è però terminato, perciò vi saluto tutti e vi do appuntamento al mese prossimo, con ancora tantissimi trucchi!
BYEZ!

MAO

INTERNET+CD-ROM+MULTIMEDIA+VIDEOGAMES+WINDOWS95+SOFTWARE+NOVITA'
PC ACTION
PER NON PERDERSI NEL MONDO
DEL PERSONAL COMPUTER
XENIA
EDIZIONI
BELLAFANTE DESIGN STUDIO

DA ORA CI PUOI TROVARE ANCHE A GALLARATE PRESSO IL CENTRO COMMERCIALE MALPENSA UNO CON FORMIDABILI OFFERTE

Via Lorenteggio 22 (sotto i portici) - MI - Tel. 02 - 42 300 10 - Negozio Tel. 02 - 422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

EDUTAINMENT

Aladdin Lamp	49.000
Aladdin Activity Center	Telefonare
Autoroute Express ITA	185.000
3D Body Adventure	99.000
Adibu (Ita)	89.000
Background 250	39.900
Beyond Planet Earth	109.000
Buzz Aldrin's Race Into Space	128.000
Cinemania 95	128.000
CompUfix	39.000
Corsi di Lingua Multim.	cad. 79.000
Corso Inglese Comm. (3 livelli)	198.000
Corso Inglese Generale (3 livelli)	179.900
Dinosaur Adventure	99.900
Encyclopedia of Science	349.000
Europe Alive	49.000
Family CD Value	99.000
Fractal Ecstasy	79.000
How the World Works	89.000

Hyper Stacks	59.000
Incredible Stowaway	169.000
Insect Adventure	99.900
Internet Plus	138.000
Internet Tools	49.000
Ocean Adventure	99.900
Ocean Below	59.000
Lion King Story Book	Telefonare
L'Uomo Ragno	76.000
Martin's Magic Illusion	89.900
Mega Clip Art 7000	119.000
My First Incr. Am. Dictionary	169.000
New York City Guide	69.000
Ultimate Human Body	169.000
USA Travel Guide Everywhere	109.000
Shuttle	69.000
Spiru Patatrac	109.000
Street Atlas USA	199.000
The Way Things Work	169.000
VR Work Shop	119.000
World of Clip Art	49.000
World of Fonts & Icons	49.000
World War II Quiz Book	69.000
X-Plora Peter Gabriel	Telefonare

CD ROM DOUBLE SPEED

VERSIONE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:

1) MULTIMEDIA J. S.	1) EXPLORING W95
2) ROCK RAP & ROLL	2) SIRIUSNET
3) SHERLOCK HOLMES	3) THE JOURNEYMAN P.T.
4) MOVIE SELECT	4) INTRO CLASSIC MUSIC
5) PC KARAOKE	5) INTERACTIVE
6) SPACE QUEST IV	6) WEBSTER' S C.ENCYCL.
7) HOME MEDICAL ADV.	7) DRAGON'LAIR
8) BATTLE CHESS ENCH.	8) DR. RUTH'S ENCYCL.
9) ARTS & LETTERS W.	9) MAD DOG Mc CREE
10) FANTASY 4000 FONTS	10) SING-ALONE KIDS VOL.3

TUTTO A L.188.000 + IVA

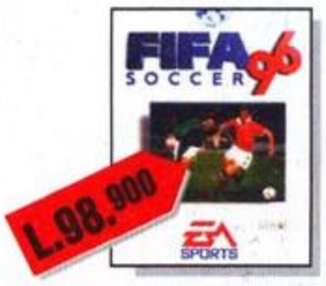
QUI PUOI USARE

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

CONSOLLES DEPARTMENT®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

GAMES CD

11th Hour	119.900
7th Guest	37.900
Air Power	95.000
Aliens	79.000
Armored Fist	49.900
Bioforge	139.000
Buried in Time	115.000
Burn Cycle	95.000
Collezione 10 CD Vol.1 or 2 or 3	99.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Command & Conquer	109.900
Combat Air Patrol	125.000
Conspirancy -OEM-	39.000
Creature Shock - Ribassato!	89.000
Crusader No Remorse	118.900
Cyberwar L. Man II (Ita)	49.900
Cyclemania (ITA)	49.900
Dark Forces	89.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Dig	Telefonare



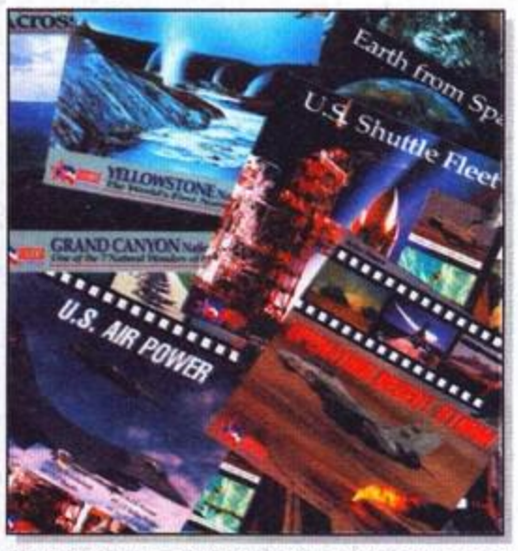
Discworld	138.000
Doom II	49.900
Doom Mania I or II -OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Ecstatica	59.000
Fade To Black	122.000
F1	39.900
F1 G.P.2	Telefonare
F 2000 Eurofighter	119.900
Fifa 96	98.900
Fifa Soccer	49.900
Flight Light (Ita)	78.000
FX Fighter (Ita)	105.000
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Hexen	89.900
Inca	59.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	92.000
King Quest VII (Ita)	105.000
Last Dynasty (Ita)	118.000
Lords of Midnight	95.000
Maabus	99.000
Magic Carpet II	118.000
Metal Marins (Ita)	59.900
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	38.000
Metal Marins	59.900
Michael Jordan Inflight	49.900
Micromachines II	95.000
Mirage	138.000
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	69.900
NBA Live 95 (Ita)	118.000
Need For Speed	99.900
Networks (Ita)	122.000
NHL 96	118.000
Pagan Ultima VIII	49.900
Panic In The Park	95.000
PGA Tour Golf 96	118.000
Pinball Illusions	98.000
Pinball Mania For Windows	99.000
Pitfall W 95	115.000
Player Manager II (Ita)	95.000
Populous II + Pow. Monger	39.900

GAMES CD

Primal Rage	95.000
Prisoner Of Ice	(Ita)
128.000	
Rebel Assault - Ribassato!	37.900
Rebel Assault II	105.000
Renegade	85.000
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	82.000
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Sensible World of Soccer	85.000

Sim Tower	105.000
Space Quest VI - Roger Wil.	89.000
Spectre VR	105.000
Star Trek Final Unity	Telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	135.000
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98.000
The Last Dinasty (Ita)	128.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tilt	Telefonare
The Dark Eye	95.000
Top Gun	95.000

Transport Tycoon	88.000
Under a Killing Moon (ita) upgr.	19.900
USS Ticonderoga	85.000
Virtual Chess W 95	108.000
Virtual Pool	115.000
War Hammer (Ita)	118.000
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Commander IV	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	38.000
X Wing Enhanced	49.900



25 GRANDI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
DA L. 35.000 A L. 49.000 cad.

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

GAMES MAC CD

7th Guest	138.000
Burn Cycle	95.000
Chess Master 3000	108.000
Colonization	138.000
Crime Patrol	118.000
Cyberwar	99.000
Daedalus Encounter	99.000
Doom II	145.000
Dragon's Lair	79.000
Fly Fishing	89.000
Harpoon Classic	105.000
Hell Cyberpunk	138.000
Indiana J. Fate of Atlantis	128.000
Johnny Mnemonic	128.000
Journeyman Project II	158.000
Jump Raven	119.000
King Quest VII	158.000
Lawnmower Man	128.000
Lunicus	128.000
Mad Dog Mc Creek	69.000
Monty Python	148.000
Myst	148.000
Police Quest IV	138.000
Return to Zork	138.000
Sim City 2000	148.000
Sim Tower	105.000
Space Ace	89.000
Spectre VR	118.000
Star Trek Omnipedia	Telefonare
Theme Park	128.000
Wing Commander III	148.000
Wolf Pack	118.000

GAMES FLOPPY

DISPONIBILI PER CHI NON HA IL CD Telef.

ADULTS CD

101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Darling	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Big Town	49.900
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
California Day Dreamers	49.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Deep Throat Girls II	49.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Endan Gered	49.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Fao Gold 2 or 3	79.000
Fao Platinum	89.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Graduation From F.U.	69.900
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Married Women	49.900
Main Street Usa	89.000
Mask	59.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Penthouse II	Telefonare
Penthouse Interactive	Telefonare
Playboy Screen Saver	69.000
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Super Hot Adult 6 Pak(6 Cd)	129.000
Toys not...Boys	59.000
Treasure Chest	59.900
Virtual Vixens	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

Tel. 02 - 42 300 10

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente); tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

LA SOLUZIONE COMPLETA DI

Questo mese il Mao ha deciso di rovinarsi ed ecco a voi la soluzione completa del seguito di The 7th Guest, frutto di molteplici notti insonni e relativi incubi. Una nota sulla struttura della soluzione prima di abbandonarvi al fiume di immagini e testo che vi aspetta: ho pensato di suddividere ogni enigma in box a parte in modo tale da renderne più agevole l'interpretazione. Pertanto, quando si incontra una scritta in maiuscolo, basta riferirsi all'apposito box e il gioco è fatto. Tutto qui. Per alcuni enigmi non sono riuscito a trovare una strategia di gioco vera e propria (vedi "Il topolino meccanico"): in tal caso ho cercato di tracciare una soluzione a grandi linee. Sperando che questo non risulti essere un inconveniente, vi auguro una buona lettura! BYEZ!

MAO

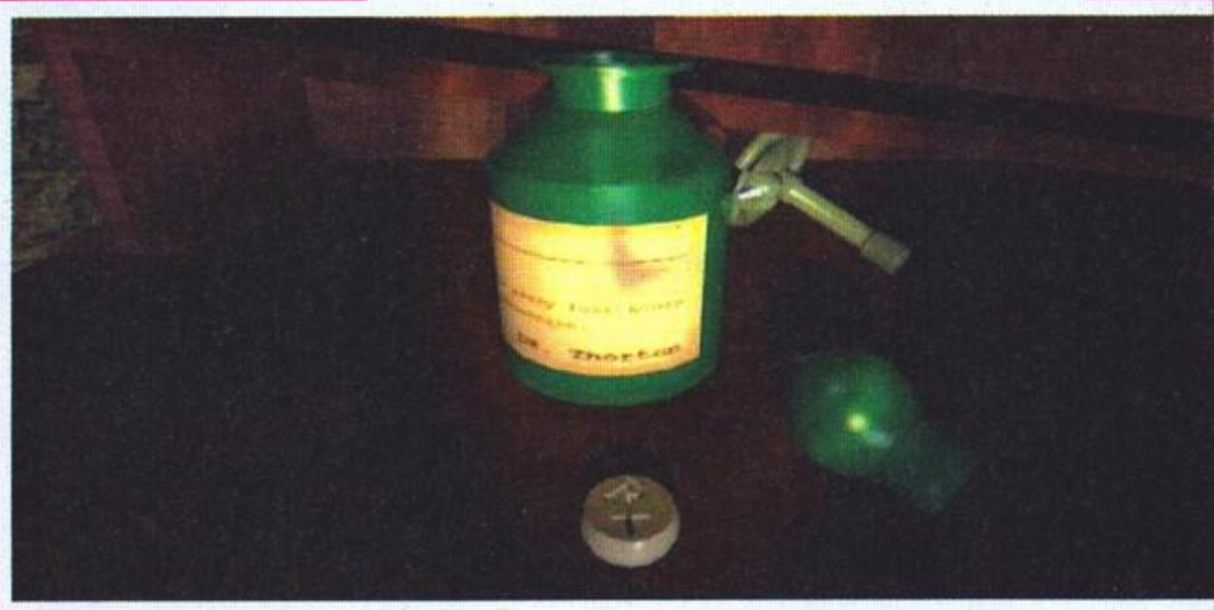
P.S.: Con la solita buona dose di narcisismo e autocelebrazione, faccio notare come questa soluzione sia una delle più complete e dettagliate mai apparse su TGM (forse anche più di System Shock, che ai tempi venne massacrata da alcune sviste grafiche...). Per ragioni di spazio però, siamo costretti a frazionarla in due parti a loro volta suddivise esattamente in due capitoli. Il tutto, ovviamente, per darvi il meglio (e per incentivarvi a comprare il numero 84... Ovvio!).

CAPITOLO 1: ORE 7.00

Ecco il satiro al quale si riferisce "Artsy Excited Letcher", che si trova nella Galleria D'Arte.

BattleGround.

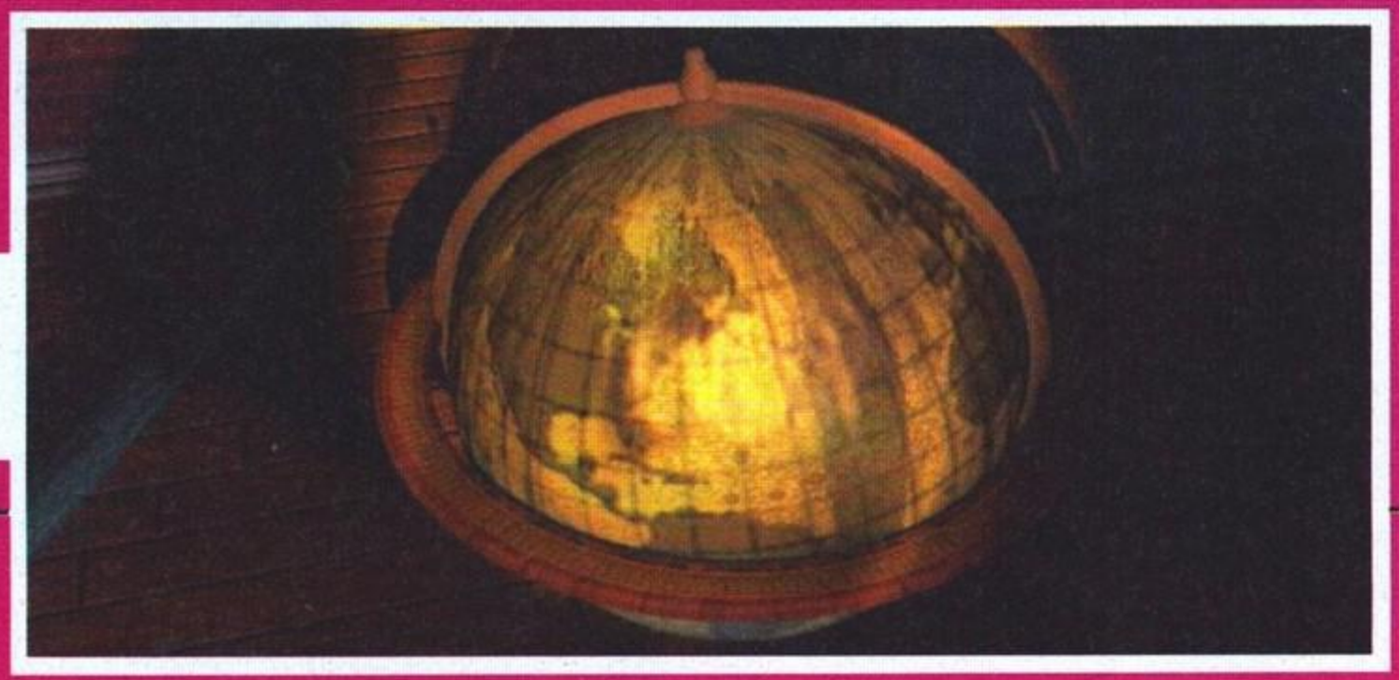
"BattleGround" e la sua soluzione: la pillola ai piedi della bottiglia verde situata a lato del puzzle de IL TOPOLINO MECCANICO nel laboratorio.

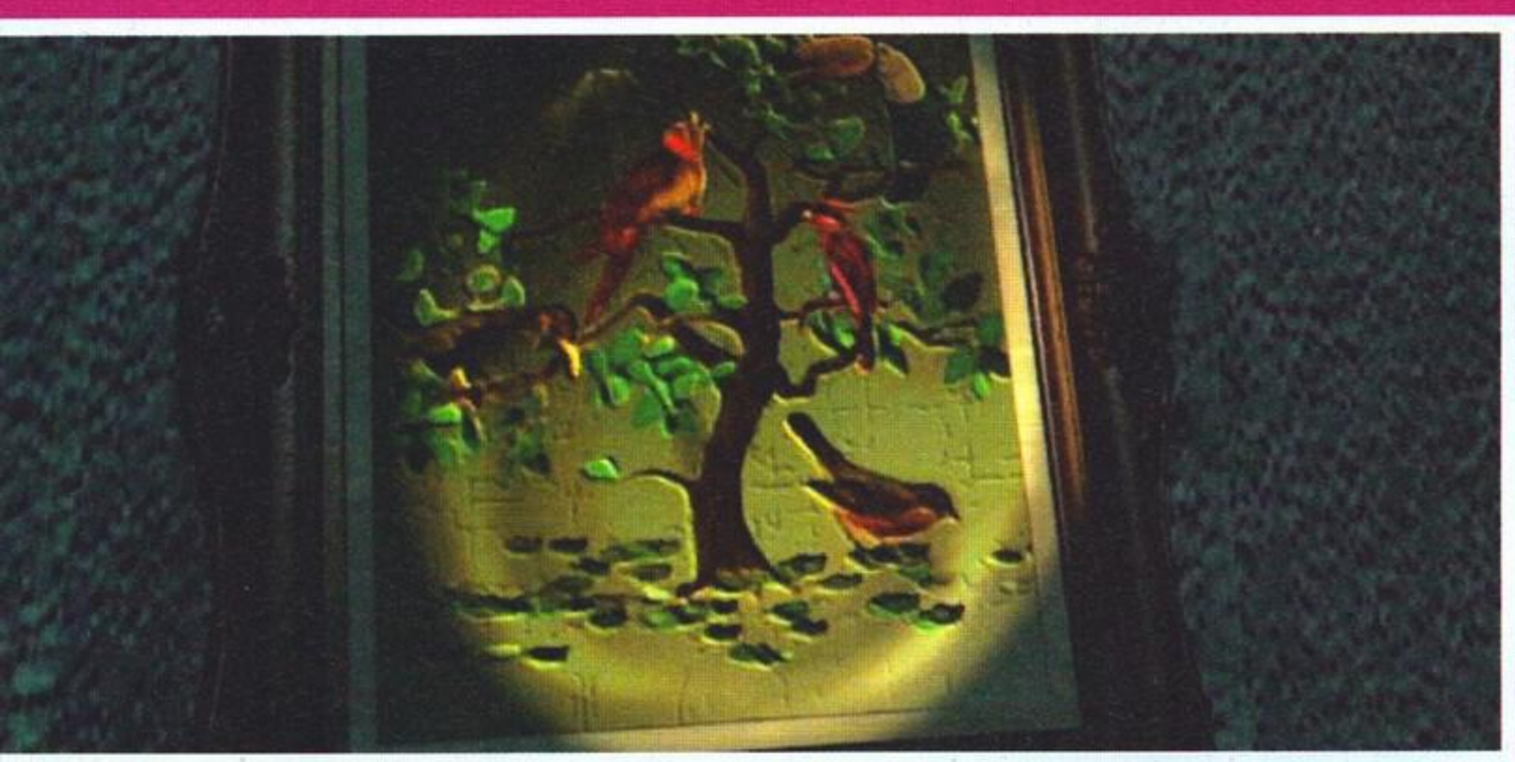


Dopo l'introduzione, ampiamente descritta nella recensione del numero di dicembre, vi troverete a fronteggiare il primo enigma e un paio di puzzle. Consultando il GameBook, vi verrà svelata la frase "Winter Coat, Worn For A Mixer!".
Come la stragrande maggioranza delle filastrocche che vi si pareranno dinanzi, questo periodo non è altro che un abbinamento di anagrammi e parole con doppio significato: "worn" significa usurato, "mixer" si riferisce a una bevanda e "winter coat" è l'anagramma di Tonic Water (acqua tonica). L'help vi indicherà che il beveraggio in questione si trova nella libreria, la nostra prima tappa.
Giunti a destinazione (consultate la mappa del GameBook oppure quella che vedete in queste pagine), dovrete risolvere il primo puzzle, a dire il vero molto semplice: quello de I LIBRI. Una rapida occhiata al camino

A heart attack could put you into the ground.

Heart (cuore) è chiaramente l'anagramma di Earth (Terra, intesa come pianeta): allora quale miglior soluzione di questo mappamondo che si trova nella libreria?



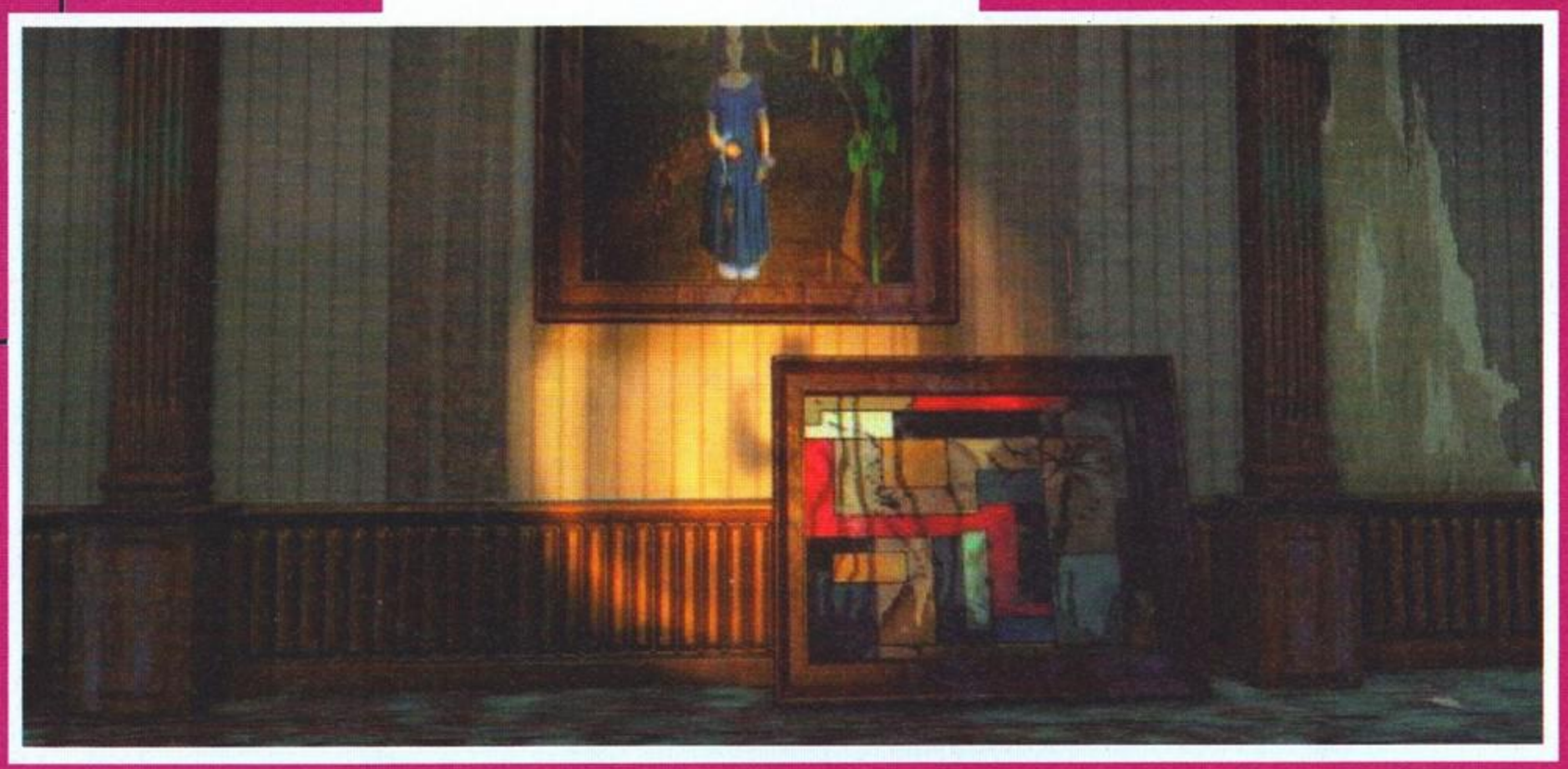


Bars deter cuckoo bird.

"Bars Deter Cuckoo Bird" è la filastrocca che, teoricamente, dovrebbe indicare il pettirosso raffigurato nel quadro.

Modern art flourishes under the sun.

L'arte moderna fiorisce sotto il sole: chiaro no?



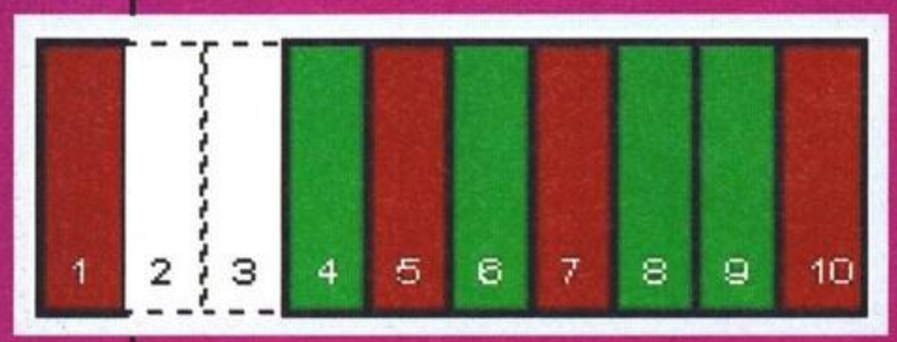
rivelerà l'esistenza dell'Acqua Tonica citata dall'indovinello ed esaminandola si otterrà il primo filmato (che non vi svelo per non togliervi il gusto... Risolvete gli enigmi e godeteveli!).
Il secondo indovinello è un po' più criptico del primo: "Rolling Rock, Bottle Cap". Anche in questo caso ci ritroviamo di fronte a un anagramma, dove "Rock" che sta per Cork (tappo di sughero). Per trovare l'oggetto misterioso, bisogna fare un salto al primo piano ed esplorare la camera di Brian Dutton, dove ci aspetta il secondo puzzle: **IL REGISTRATORE DI CASSA**. Completato anche questo enigma, vi dovrete girare su voi stessi ed esaminare la bottiglia ai piedi del televisore, per poi toccare il tappo (ecco il Cork) e assistere a un altro filmato.
Altro giro, altra frase sibillina: "Artsy Excited Lecher". "Artsy" è un anagramma di Satyr (Satiro) e "Lecher" sta per libertino. L'unica soluzione è di cercare il quadro che ritrae questo Satiro, che però si trova nella Galleria d'Arte, per il momento ancora inarrivabile. Per poter accedere al passaggio che conduce al salone, bisogna prima risolvere l'enigma de **I CAVALLI**, situato nell'atrio alla sinistra delle scale, di fianco al pendolo (che poi è il passaggio segreto che vi condurrà alla Galleria). Entrate in quest'ultimo (Stauf commenterà con un poco simpatico "Ohh, Baadd Mooovee!") e, una volta all'interno della galleria, cercate il quadro che raffigura il Satiro, esaminatelo e, come al solito, toccatelo. Terminato il filmato, apparirà un altro messaggio sul Game Book: "A Heart Attack could put you on the ground". Tornate nella libreria e osservate il mappamondo ("heart" è infatti un anagramma di Earth, Terra), dopodiché toccatelo.
Il prossimo enigma da risolvere è "BattleGround", dove Battle è l'anagramma di Tablet e "Ground" il participio passato di Grind. Dove trovare l'oggetto misterioso? Basta andare nella camera di Brian Dutton ed entrare nella porta che si trova in alto a sinistra, la quale vi condurrà alla cappella e poi al laboratorio, dove troverete l'oscuro oggetto del desiderio: su un tavolo sono infatti posizionati una bottiglia, una pillola e una scatola. Prima di potere raccogliere la pillola però, è necessario risolvere il puzzle de **IL TOPOLINO MECCANICO**.
Risolto questo frustrante enigma, raccogliete pure la pillola ai piedi della bottiglia verde... "Bars Deter Cuckoo Bird" è la prossima frase che apparirà sul vostro GameBook. Bars Deter è una versione folle ("cuckoo" significa anche crazy, matto) di Redbreast, ovvero Pettirosso. Bisogna quindi tornare nel Foyer (l'ingresso) dalle parti del pendolo: una volta che avrete di fronte l'orologio, basta girarsi su se stessi e osservare il quadro, dopodiché cliccare sul pettirosso ivi ritratto...
"Modern Art Flourishes Under The Sun" è l'enigma successivo e per risolverlo dovrete visitare nuovamente la galleria d'arte che si trova aldilà del pendolo. Girovagate finché non notate un quadro che raffigura una ragazzina con un gigantesco girasole. L'oggetto che dovete ricercare è però un altro e, più precisamente, il dipinto d'arte moderna che si trova per terra: dopo una rapida occhiata scoprirete che non si tratta null'altro che un ulteriore puzzle, **IL QUADRO DI MONDRIAN**.

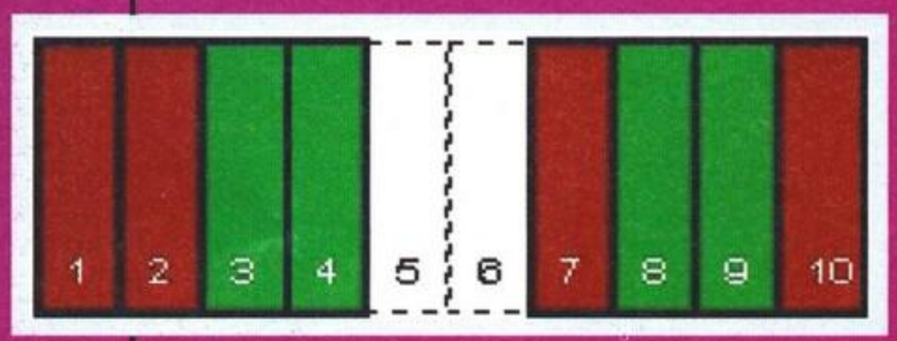
SkedAddled.

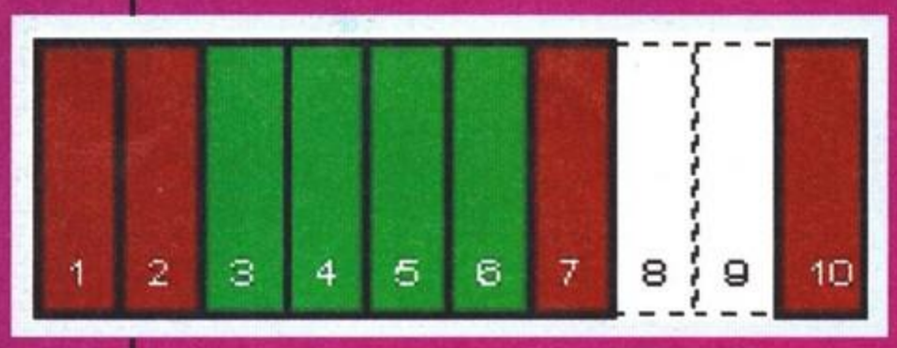
La scrivania (Sked=Desk) è questa: toccherà a noi però metterla in disordine, cliccando sulla X...

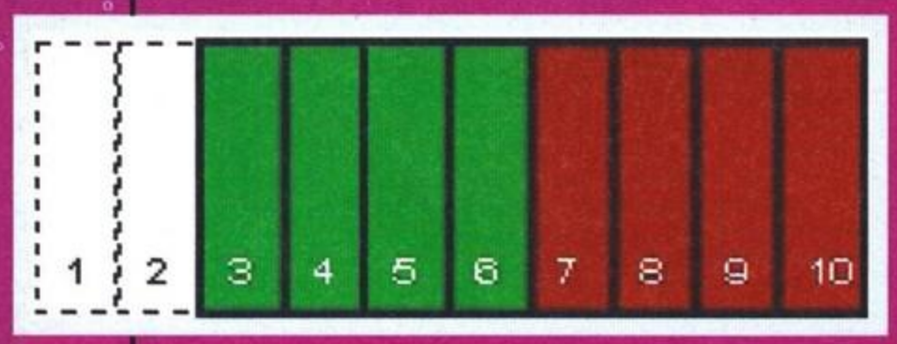
I LIBRI

Lo scopo di questo puzzle è mettere i libri verdi sulla parte sinistra dello scaffale e quelli rossi a destra in quattro mosse, tenendo presente che i volumi si spostano a coppie.
Tutto quello che bisogna fare è seguire le indicazioni nelle foto, non prima di aver numerato idealmente lo scaffale in dieci sezioni da sinistra a destra (da 1 a 8 per i libri e 9 e 10 per gli spazi vuoti). Il primo movimento consiste nel movimento dei libri dalle posizioni 2,3 alle "coordinate" 9,10. Si prosegue con 5,6 per 2,3; 8,9 per 5,6 e 1,2 per 8,9. Semplice, no?







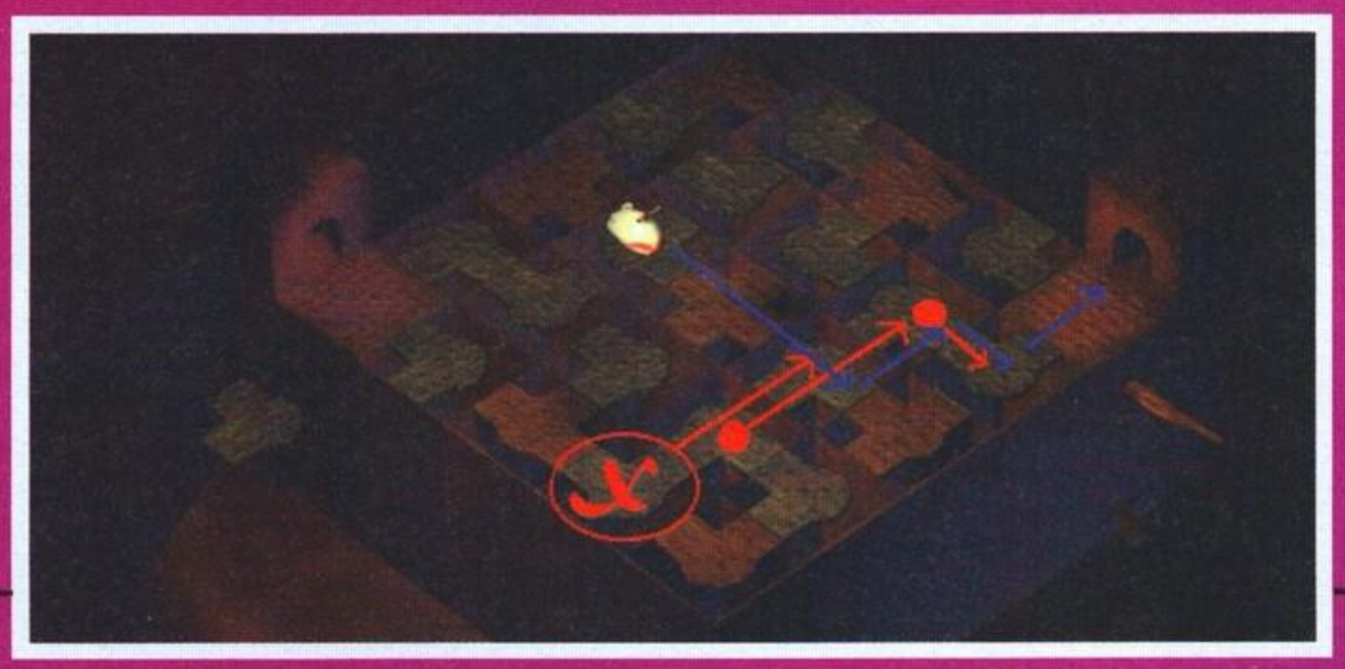


IL REGISTRATORE DI CASSA

Mah, prima di capire cosa diavolo bisognava fare in questo enigma ne è passata di acqua sotto i ponti: un paio di conclusioni assolutamente casuali, ma alla fine sono riuscito a stilare una strategia che vedete illustrata in queste foto. Comunque, per la cronaca, bisogna cercare di dividere i tasti in due parti dello stesso "peso", in modo tale che ognuna contenga lo stesso ammontare di denaro (81 centesimi).

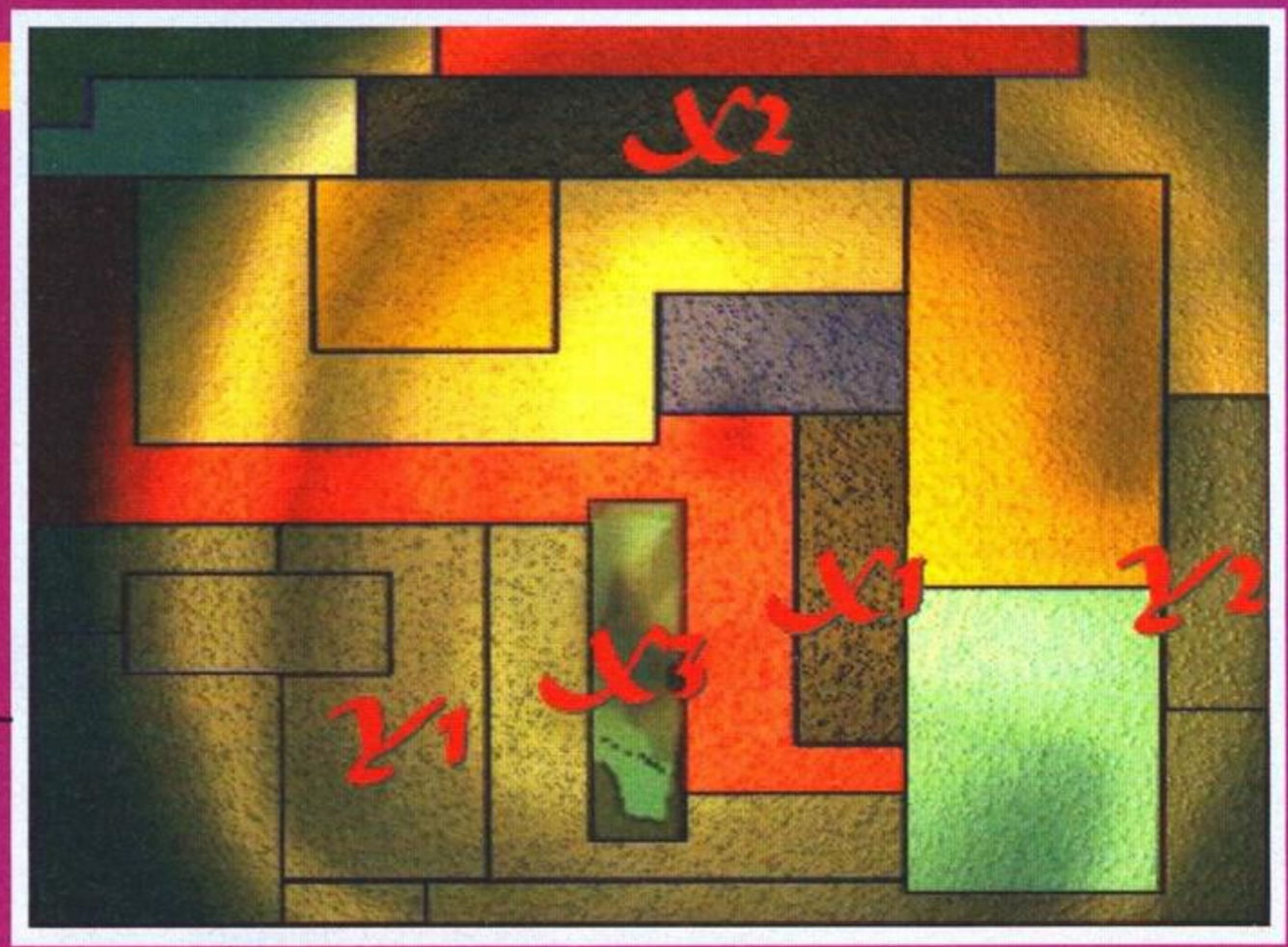
IL TOPOLINO MECCANICO

Questo puzzle non ha una soluzione vera e propria (la posizione dei pezzi della scatola è casuale ogni volta che si inizia una nuova partita) e tutto quello che posso fare è dare delle dritte su come superarlo con successo. Questo è il primo enigma chi vi metterà a confronto con Stauf in persona: lo scopo è quello di far uscire il topolino nella buca in basso a destra e impedire al vostro avversario di farlo uscire da quella di sinistra.
Per riuscire a risolvere in maniera corretta questo puzzle è necessario ottenere una configurazione molto simile a quella che vedete nella foto, dove il pezzo chiave è contrassegnato: comunque, in alcuni casi non vi sarà possibile venirne a capo, perciò dovrete resettare. La cosa da tenere a mente è che il pezzo che si trova fuori dalla scacchiera è quello che verrà inserito nel punto in cui posizionerete il vostro cursore. Questo è sicuramente il puzzle più frustrante e avrete bisogno davvero di parecchia fortuna...
P. S: La freccia indica che questo pezzo (Stauf permettendo) dovrà essere spostato nella posizione seguente: il pezzo a destra della X seguirà spostandosi a sua volta (seguite le frecce rosse per il movimento dei pezzi e quelle blu per il movimento del ratto).



IL QUADRO DI MONDRIAN

Chiunque abbia aperto almeno una volta il libro di Educazione Artistica alle medie e di Storia dell'Arte alle superiori, saprà sicuramente chi è Mondrian, uno dei maggiori esponenti della scuola di Arte Moderna (se non sbaglio il movimento tedesco Bahuaus o qualcosa del genere). Bene, lo scopo principale di questo puzzle comunque è quello di chiudere per ultimi, dato che si sta giocando contro Stauf, tenendo presente che non si può scegliere uno spazio adiacente a uno appena selezionato. L'unica via d'uscita è scegliere come mossa iniziale il pezzo contrassegnato in fotografia (X1) e sperare che Stauf scelga quello contrassegnato con Y1: qualora ciò non avvenisse, resettate il puzzle e ricominciate dal principio. Continuate scegliendo X2 (Stauf sceglierà il pezzo Y2): non vi rimarrà altro da fare che concludere selezionando il pezzo X3.
Uno dei puzzle più semplici...



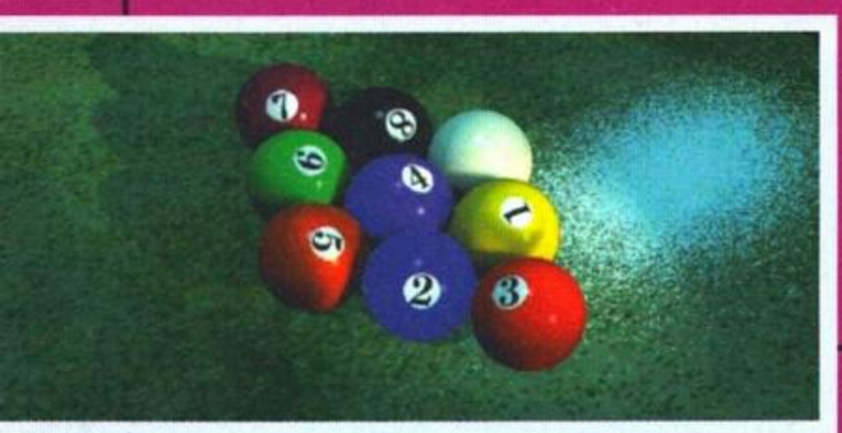
I CAVALLI

Un tempo ero un'artista degli scacchi, ma la poca pratica (il ricordo più bello di una partita lo porto ancora stampigliato nel cuore e nella mente, accompagnato dai colori e dagli odori della splendida Sardegna. Ma questa è un'altra storia...), evidentemente, mi ha fatto male. Fondamentalmente, in questo puzzle bisogna riuscire a spostare i cavalli bianchi al posto di quelli neri, in un numero di mosse che si aggira intorno alle quaranta. Se avete letto la recensione redatta dal sottoscritto, sarete anche a conoscenza delle difficoltà: i pezzi non si possono muovere al di fuori della scacchiera e quindi parecchie mosse risultano obbligate. Comunque, qui di seguito, trovate la lista completa dei movimenti (si può risolvere con l'Help, ma che gusto ci sarebbe?).

Ecco uno schemino riassuntivo.
Cavallo 1: 4, 10, 2, 8
Cavallo 7: 1, 4, 10, 2
Cavallo 5: 7, 1, 4, 10
Cavallo 6: 4, 1, 7, 5
A questo punto bisogna muovere il Cavallo inizialmente contrassegnato con 5 (e ora in posizione 10) in 4, 1, 7.
Poi il Cavallo inizialmente contrassegnato con 7 (e ora in posizione 2) in 10, 4, 1.
Tocca al Cavallo (ex 1) in posizione 8: 2, 10, 4, 6.
Si ritorna al Cavallo 7 (attualmente in 1): 4, 10, 2.
Cavallo 5 (ora in 7): 1, 4, 10.
Cavallo 1 (ora in 6): 4, 1, 7.
Cavallo 5 (ora in 10): 4, 1.
Cavallo 7 (ora in 2): 10, 4, 6.
Spero solo di non avere fatto errori!

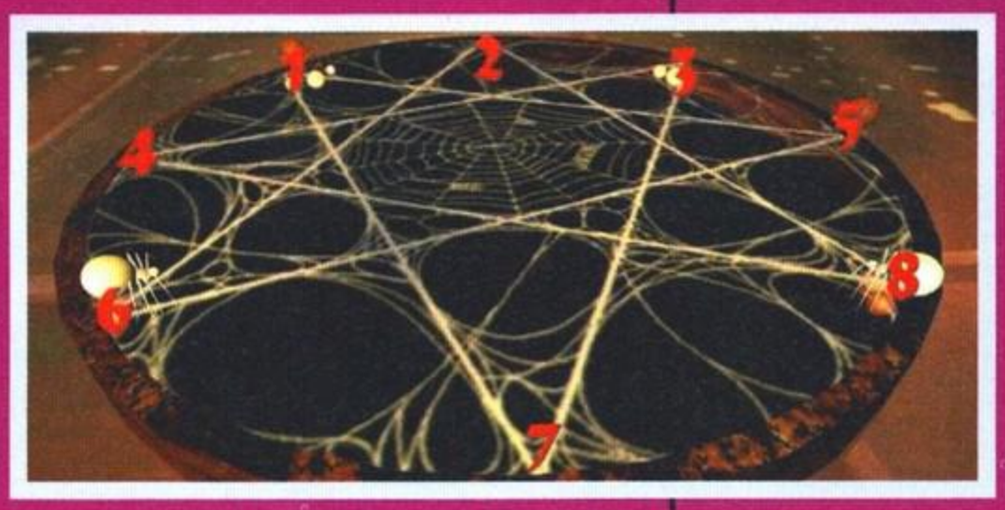
IL BILIARDO

Per risolvere questo puzzle, bisogna rimpiazzare le nove palle bianche con quelle colorate: l'unico problema è che esistono delle "linee di influenza" che limiteranno i movimenti. Malgrado non sia difficilissimo, ho preparato uno schemino per facilitarvi la soluzione. Enjoy!



I RAGNI

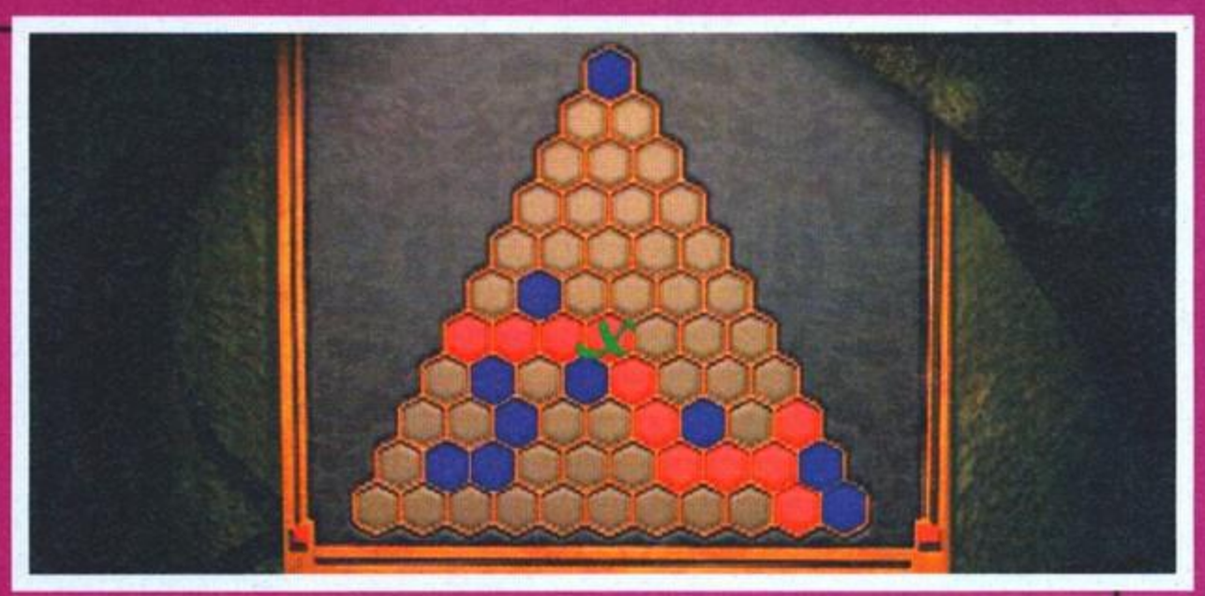
Lo scopo è spostare i ragni bianchi al posto di quelli marroni, seguendo le ragnatele, in sette mosse.
Quello che può sembrare un puzzle intricato e difficile da risolvere, si abborda in maniera del tutto differente nel momento in cui si coglie la frase chiave che ci viene fornita dall'Help: una mossa si considera conclusa solo quando si passa a muovere un altro ragno. Ciò vuol dire che si può spostare lo stesso ragno per quattro volte, ma il movimento verrà considerato concluso solo nel momento in cui se ne muoverà un altro.



Seguite i numeri che ho applicato alla "scacchiera" e le indicazioni sotto riportate.
Prima Mossa: 1 - 5
Seconda Mossa: 3 - 7 - 1
Terza Mossa: 8 - 4 - 3 - 7
Quarta Mossa: 6 - 2 - 8 - 4 - 3
Quinta Mossa: 5 - 6 - 2 - 8
Sesta Mossa: 1 - 5 - 6
Settima Mossa: 7 - 1

LO SPECCHIO

Sicuramente da piccoli avrete giocato al gioco del 15, il cui scopo era cercare di ripristinare i numeri nell'ordine, spostando le mattonelle numerate.
Questo è un altro puzzle senza una soluzione ben precisa: l'unico aiuto che vi posso fornire è il disegno originale. Auguri!



GLI ESAGONI

Malgrado l'aspetto piuttosto ostico, questo enigma non è difficilissimo e la ragione del successo dipende dalla posizione di partenza (che vedete raffigurata nella foto). Lo scopo è quello di toccare due lati opposti del triangolo, considerando che si sta giocando contro Stauf. L'unico accorgimento da tener presente è che la partenza dev'essere effettuata nel punto dove vedete la X verde, cioè nel mezzo esatto del triangolo!

CAPITOLO 2: ORE 8.00

"SkedAddled": così inizia il secondo capitolo della vostra avventura all'interno della casa di Stauf , per risolvere il quale dovrete visitare ancora la libreria. Qui troverete una scrivania alla destra del camino ("Sked" è l'anagramma di Desk, che significa appunto scrivania). Basta cliccare su uno dei cassetti in alto a sinistra e verrete a conoscenza del prossimo messaggio: "Part Of The Body Examined In The Doctor's Office".
L'oggetto da ricercare è un busto che si trova nella Galleria d'Arte e, cliccandoci sopra, apparirà l'ennesimo indizio: "Libation For An Affectionate Puppy Called Sounder". Ora non sto qui a spiegarvi il significato di questo indovinello, anche perché mi è un po' sfuggito: basta che torniate nella stanza di Brian Dutton e clicchiate nuovamente sul tappo della bottiglia di champagne che si trova riversa sul pavimento.
Ancora una volta apparirà un messaggio sul vostro GameBook: "Animal Sullied Street". Dovremo cercare l'ennesimo quadro, raffigurante un setter, (anagramma di Street) che troveremo all'interno della Game Room: l'ultimo ostacolo è un puzzle e, data l'atmosfera, cose c'è di meglio di una partita con IL BILIARDO?
L'indizio successivo non lo riporto per motivi di spazio, ma vi lascio la foto da consultare. Per risolverlo è necessario eseguire un'operazione di crittografia (più o meno come i giochi della settimana enigmistica), considerano che "xma'r" si traduce con "you'd": sostituendo tutte le lettere (provateci, è divertente!), otterrete il messaggio: "Read my face, but do not watch. I have hands with which to count, But have no crotch. I have no legs and yet I run. If we were related, you'd be the son of my son.". Tutta questa pappardella per indicare un orologio e, nella fattispecie, il pendolo/passaggio segreto: tornati nel Foyer, dovrete "toccare" il quadrante per ricevere in cambio il prossimo enigma, in tutto e per tutto simile al precedente. La frase "Zu gotdy od mpy, ecc..." è interpretabile considerando i tasti della vostra tastiera spostati verso sinistra di uno spazio, perciò la Q diventa P, la A diventa L, la Z diventa M e così via, fino a ottenere la frase: "My first is not bent around, My second means, Lift Her Up or cut her to the ground", la quale vi porterà alla ricerca di un rasoio ("raise her" è la pronuncia di "razor", rasoio...) che troverete nell'"ospitale" bagno al primo piano di casa Stauf. Appoggiato sulla nostra copertina di dicembre troveremo il rasoio, ma prima (oramai è una prassi, dovreste averlo capito, no?) dovrete risolvere il puzzle de I RAGNI.
Il successivo indovinello mi ha tratto in inganno: consultando l'help alla frase di "Fruit Loop On The Stove" veniva indicata un'arancia. Subito ho pensato al quadro davanti alla scale del primo piano, mentre in realtà si trovava nella sala da pranzo, una locazione mai visitata prima. Ed è proprio qui che dovrete recarvi per continuare nella vostra esplorazione (consultate le foto per ulteriori delucidazioni).

Molto più criptico è il successivo "Dreams Abound Of Arming The Rebels". La risposta la troverete nella camera di ed Knox al primo piano: "Arming The" è l'anagramma di Nightmare, un quadro di Fuselli che si trova in questa stanza sopra il camino. Come al solito, prima di arrivare al nostro obiettivo dovremo affrontare un altro enigma: LO SPECCHIO.
"A Distant, ancient Castle keep, This Famous Prince a place to sleep, to sleep, perchance to dream, Of An Upset Teagarden Indochine":

Animal sullied street.

Il quadro raffigurante il setter appeso a una parete della Game Room è la soluzione all'enigma "Animal Sullied Street".

Jfcr vx qctf,
Zay rm umy kcytd
E dcgf dcurb keyd kdetd ym
wmauy,
Zay dcgf um tjmytd
E dcgf um iflb cur xfy E jau.
Eq kf kfjf jficyfr
Xma'r zf ydf bmu mq vx bmu.

Ecco l'incomprensibile enigma e la sua soluzione. A questo punto, per apprendere al meglio l'utilità e la funzionalità di questo pendolo, consultate anche il box riguardante SCORCIATOIE PER TUTTI I GUSTI...

Libation for an affectionate puppy called Sounder.

La bottiglia è la soluzione a "Libation for an ecc...". L'avreste mai detto?

Ecco l'arancio che si trova in sala da pranzo: è la soluzione a "Fruit Loop On The stovel". Dovreste vedere cosa esce fuori da qui!

Qualcuno conosce il Fuselli's Nightmare? No? Beh, eccolo qui!

I PASSAGGI SEGRETI

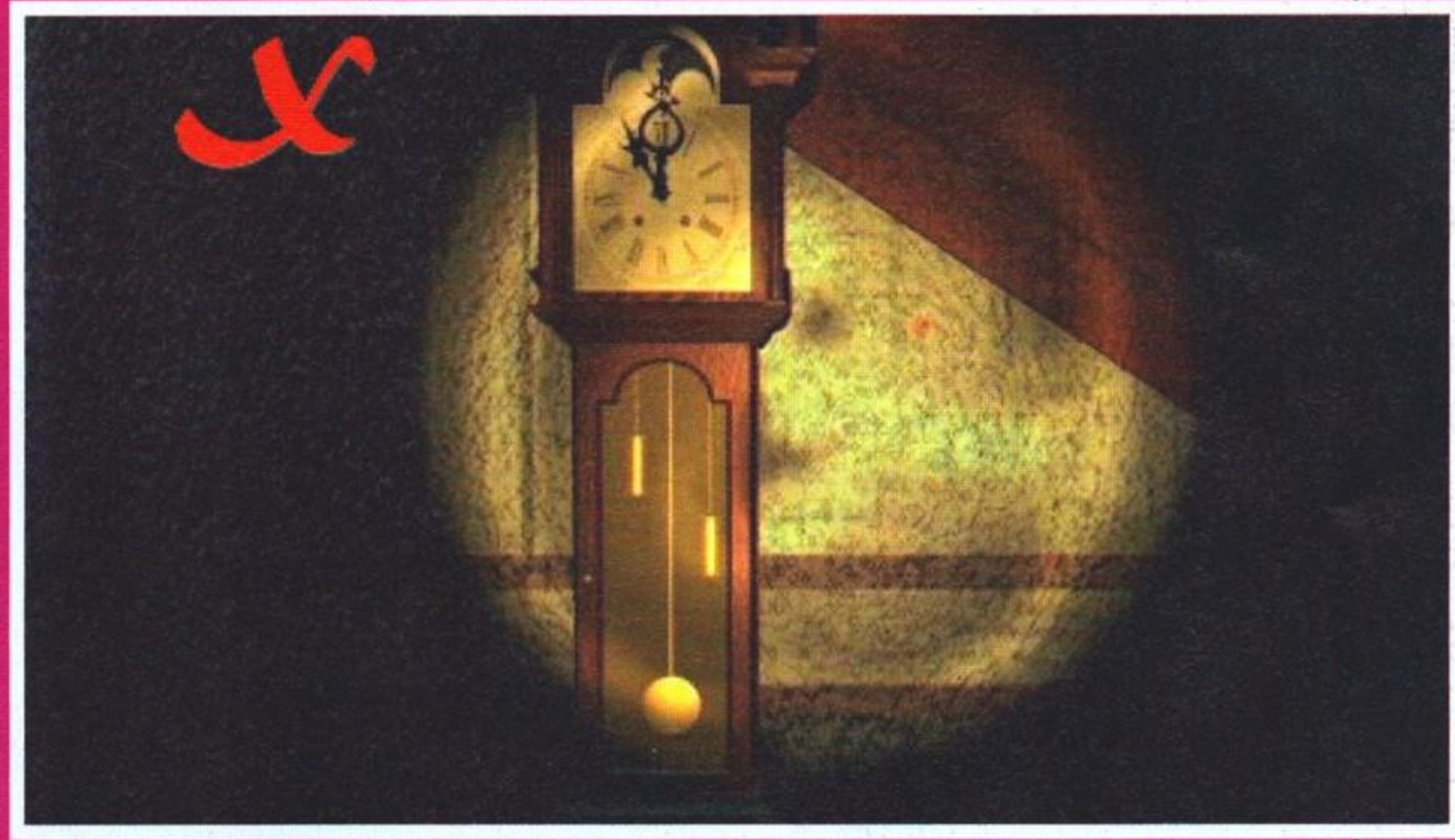
Un fattore da tenere particolarmente ben presente è che nella magione sono presenti alcuni passaggi che vi permetteranno di recarvi in alcune locazioni molto più velocemente. Il laboratorio è raggiungibile sia dalla porta nella camera di Brian Dutton al primo piano che dalla biblioteca, semplicemente cliccando sul busto qui raffigurato. Sempre al primo piano è presente uno hot-spot che permette di scendere più velocemente le scale (consentendovi quindi di risparmiare alcuni movimenti!), rappresentato dalla grande X rossa.
Un altro hot-spot, si trova nel Foyer davanti alla porta della libreria: cliccando sulla zona evidenziata dalla Y rossa, ci si ritroverà immediatamente al primo piano. Importantissimo poi è il pendolo che conduce alla Galleria D'Arte...

SCORCIATOIE PER TUTTI I GUSTI...

Oltre ai classici passaggi segreti, forse non tutti sono a conoscenza del fatto che, usando il pendolo, è possibile accedere a diverse locazioni della casa semplicemente cliccando su un'ora del quadrante...
Prima però è necessario cliccare con il cursore nel punto esatto indicato dalla X (questo sparirà per un nanosecondo), dopodiché, esaminando il quadrante, sarà possibile cliccare su un'ora qualsiasi e venire trasportati alla locazione corrispondente allo schemino che trovate qui sotto.

1 - Libreria
2 - Dopo le 10 nella Music Room
3 - Dopo le 9 nella Temple Room
4 - Dopo le 8 nella Game Room
5 - Dopo le 8 nella Stanza di Ed Knox
6 - Dopo le 8 nel Bagno
7 - Dopo le 9 nell'Attico
8 - Dopo le 8 nella Room At the Top
9 - Dopo le 11 nella Nursery
10 - Dopo le 10 nella Doll Room
11 - Direttamente nel Laboratorio

Da notare però che l'orario non è facilmente identificabile, ma dovrete avere visitato una particolare locazione oppure risolto un enigma...

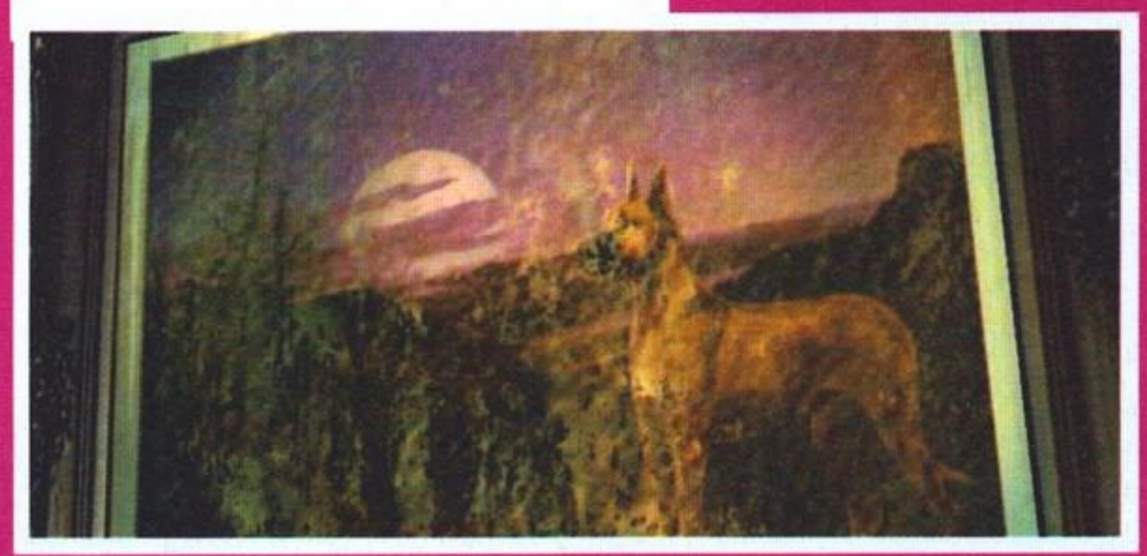


A distant, ancient Castle Keep
This famous Prince a place to sleep
To sleep, perchance to dream
Of an upset teagarden indochine

Questa bella poesia vi condurrà al cagnolone che si trova ritratto nella libreria...

non provate nemmeno a cercare di capire cosa significhi e tornate nella Libreria. Alla sinistra del camino troverete un bel quadro raffigurante un danese (un cane): dopo che ci avrete cliccato sopra, assisterete a un bellissimo filmato che precederà il successivo enigma (il nostro penultimo per questo numero!), ovvero "A man-horse On The Fly sounds like a Wounded Bull's eye".
La soluzione la troveremo nella Cappella dove ci aspetta un puzzle piuttosto semplice, quello con GLI ESAGONI, che trovate ampiamente trattato nell'apposito box.
Per questo mese è tutto: ci rivediamo sul prossimo numero con la seconda parte!

Il famoso centauro: malgrado i miei ciclopici sforzi, non riesco a vedere nessuna somiglianza con un centauro...



SOLUZIONE DI MISSION CRITICAL

Nonostante Mission Critical non abbia ricevuto entusiastici consensi sulle pagine di TGM, si rivela a mio avviso essere comunque un programma più che discreto, che tiene piacevolmente impegnati per parecchie ore e che offre a tutti i giocatori degli spunti per riflettere su alcuni interessanti argomenti. Per evitare che vi blocchiate da qualche parte e non possiate quindi apprezzare appieno questo titolo, in vostro soccorso arriva la soluzione completa. Buon divertimento.

RED

SULLA LEXINGTON

All'inizio del gioco vi risveglierete sulla nave USS Lexington e le ultime cose che ricorderete saranno l'attacco delle forze nemiche, la resa del capitano e la successiva evacuazione: dopo questo momento, infatti, un colpo alla testa vi aveva messo fuori gioco.

L'astronave è deserta, sembra che siate l'unico superstite e, frugando tra i vostri vestiti, trovate un messaggio del capitano che vi dice che è stata lasciata una registrazione per spiegarvi l'accaduto. Vi indica anche il codice per la sua cabina: A3X5.

Raggiungete la sala riunioni (in fondo al corridoio a sinistra) e attivate il monitor per venire a conoscenza degli avvenimenti. Sembra che a bordo della nave si trovasse una spia che, dopo essere riuscita a salire a bordo insieme all'equipaggio, segnalò all'UN (United Nation) la destinazione della Lexington in modo da potergli organizzare un'imboscata. In effetti così accadde e il capitano, dopo aver constatato l'insufficienza delle proprie difese, decise di arrendersi. Questa mossa nascondeva però ben altre intenzioni. Durante l'evacuazione le navette da consegnare al nemico furono caricate con dell'esplosivo, che disintegrò entrambe le fazioni. Voi siete stato scelto per restare sulla nave (una sola persona non avrebbe destato troppi sospetti) e ora la missione della Lexington, della quale non sapete ancora nulla, è nelle vostre mani.

La registrazione termina suggerendovi di assicurarvi dell'integrità del reattore e, successivamente, di occuparvi del ripristino del computer centrale che potrà fornire altre informazioni vitali per l'operazione. Prendete il pass che vi viene dato a messaggio ultimato, uscite dalla stanza e, utilizzando il codice già trovato, entrate nella cabina del capitano. Raccogliete il diario sul tavolo e sfogliatelo per trovare alcune password che vi permetteranno di accedere alle cabine dell'equipaggio.

Tornate nel corridoio, raggiungete il computer situato su questo ponte e attivatelo per ricevere ulteriori brutte notizie: lo scafo della nave è stato danneggiato e una perdita sta causando una grave diminuzione della pressione: non sarà possibile usare l'ascensore sino a quando la situazione non si normalizzerà. Aprite il pannello situato nella parete e prendete il kit; osservandone l'interno troverete uno spray, della colla, una toppa e un foglietto con le istruzioni.

Dirigetevi alle cabine dell'equipaggio ed entrate nella seconda a sinistra: è qui che si trova l'apertura. Usate lo spray sul buco nella parete nord, poi mettete la colla sulla toppa e collocatela in modo da chiudere la crepa. In breve tempo una voce vi avvertirà che la pressione è tornata a valori standard.

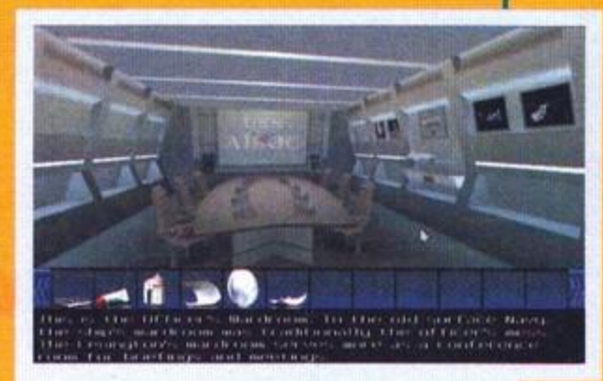
Raggiungete il magazzino e ispezionate attentamente le casse per racimolare 3 connettori (EC2010, EC1999, EC2061) e la nota all'interno della scatola 2001; leggendola apprenderete che l'ultimo di questi moduli è stato usato da qualche parte nell'astronave.

È giunto il momento di lasciare questo piano: prendete l'ascensore (usate il pass per attivarlo) e, come destinazione, selezionate il ponte di comando. L'unica cosa interessante qui è l'Hype/Telecon System, cui si accede utilizzando la console posta sulla destra, che illustrerà anche la prima operazione da eseguire per l'attivazione. Otterrete il codice 180: segnatevelo, perché vi servirà per programmare i droni d'attacco (delle piccole navi da combattimento guidate dal computer o da una persona predisposta da un particolare siero che velocizza le operazioni del cervello).

Tornate all'ascensore e da qui accedete alla sezione delle armi. Entrate in uno qualsiasi dei tre hangar, usate il terminale e, per ognuno dei tre droni, inserite il programma 180, quindi caricateli sulle rampe di lancio e, infine, attivateli. Automaticamente queste operazioni verranno eseguite anche per gli altri due hangar.

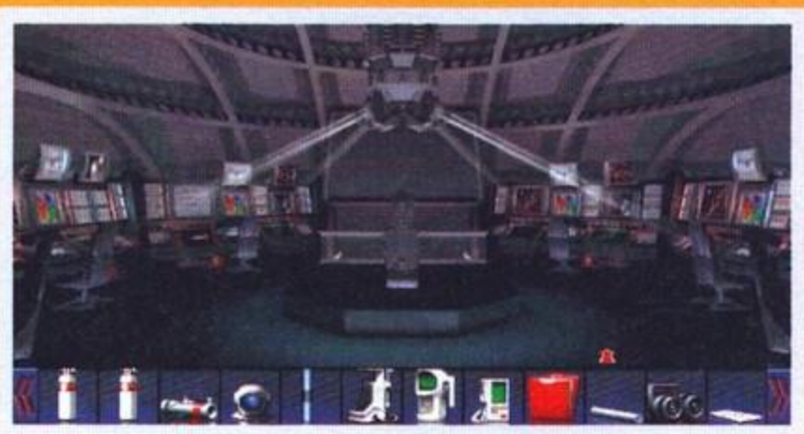
Andate ora al ponte 6 e prendete l'attrezzo multiuso, che si trova nel magazzino, e la tuta e il casco spaziale, che si trovano nell'armadietto della sala di controllo.

La prossima destinazione è il ponte 3. Nel salone staccate i cavi dal sistema VR (se volete, prima di eseguire questa azione, potete accedere alla macchina virtuale per avere tutte le informazioni sulla Lexington), prendete la CPU e apritela per trovare all'interno il modulo 2001. Nella stanza di Mary Quan (codice JU88) raccogliete il diario e leggetelo per venire a conoscenza di alcuni fatti fra i quali spiccano le misteriose



Nella sala riunioni ascolterete un primo messaggio che vi fornirà alcune informazioni sulla missione Pandora. Sempre in questa stanza si trova la bomba piazzata da una spia che si trovava insieme all'equipaggio. Comunque, all'inizio del gioco, non avrete gli strumenti adatti per localizzarla.

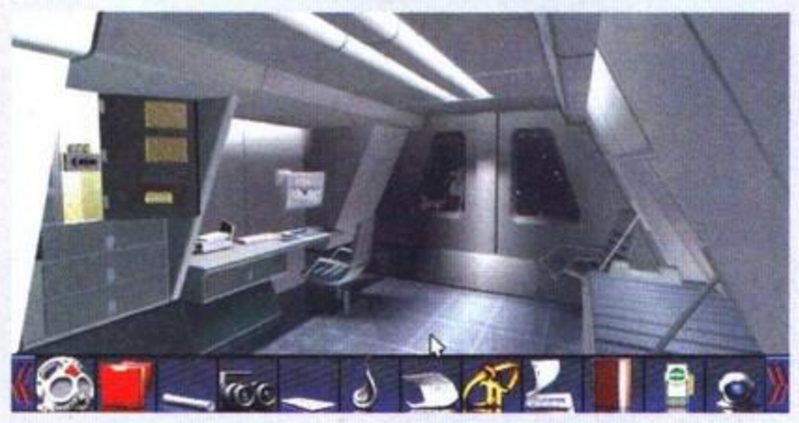
Lo scafo è stato colpito durante lo scontro con le astronavi dell'UN: non è possibile lasciare questo piano della Lexington fino a quando non verrà chiusa la crepa che si trova in questa cabina.



Questo è il ponte di comando. Uno dei vostri obiettivi sarà attivare il sistema Hype/Telecon per fronteggiare un eventuale attacco: attivate l'interfaccia sulla destra per avere una lista delle operazioni da eseguire.

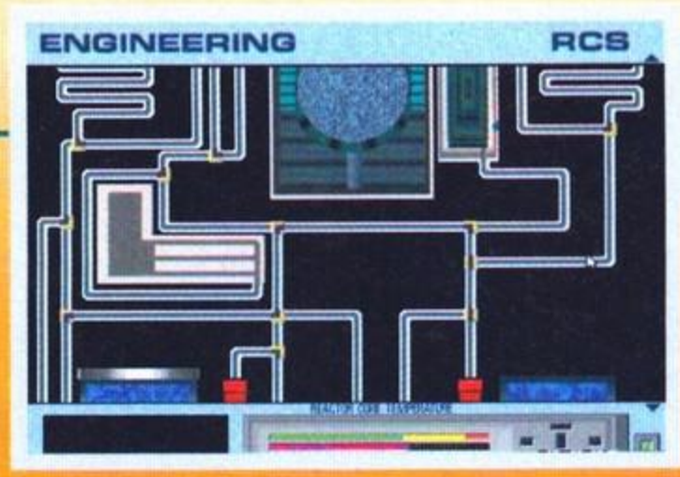
Il primo passo per prepararsi a combattere il nemico è quello di programmare i droni d'attacco sulle rispettive rampe di lancio. Il codice che vi viene richiesto (180) è fornito dalla console situata sul ponte di comando.

Nascosta in questa cassaforte si trovano gli oggetti per utilizzare l'Hype: un casco da collegare alla console del ponte di comando, un siero da iniettarsi per velocizzare le operazioni del cervello (ma che porta alla morte) e un fascicolo con tutte le informazioni sull'argomento.



Uno degli obiettivi più impellenti è quello di riportare alla normalità il reattore per evitare che tutta l'astronave salti in aria. Dalla passerella si possono aprire e chiudere alcuni serbatoi dell'acqua: la valvola corretta da girare è la numero due.

Da questa macchina virtuale potete accedere a tutte le informazioni relative all'astronave Lexington. Staccando i cavi e impadronendosi della CPU, si otterrà un modulo che vi permetterà di aggiustare i sistemi di comunicazione.



Un piccolo puzzle game: il vostro scopo sarà quello di far correre l'acqua prima da un serbatoio al reattore, poi a una serie di tubi sistemati a serpentina, quindi indietro fino a tornare al contenitore.

azioni di Poole: che sia lui la spia? Spostatevi nella cabina di Hideky Miura (codice F111), prendete la collana e il programma, quindi accendete il computer: quando verrà visualizzata la richiesta di inizializzazione, utilizzate il listato. L'unico effetto che otterrete sarà un numero a svariate cifre decimali: segnatevi le prime quattro (3141) poiché vi occorreranno più avanti.
Rimane da visitare la stanza di Falcon (codice L6EC) dove, rovistando nei cassetti, ci si imbatte in un foglio. Leggendolo si apprende un codice (IH31): conoscendo i legami esistenti tra Poole e la ragazza che stava in questa stanza, si può facilmente immaginare quale porta apra.
Tornate sul ponte 2, entrate nella stanza di Poole, prendete il modello dell'astronave e disassemblatelo con l'attrezzo multiuso: ne ricaverete un foglietto, una

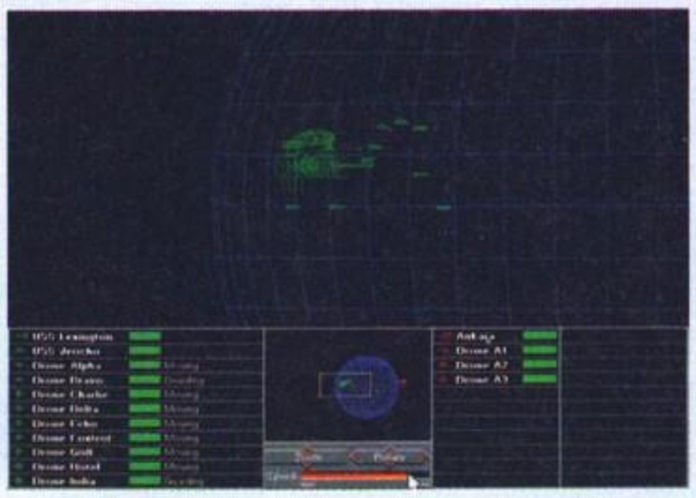
Da questa console potete comandare l'apertura delle porte dell'hangar e la pressurizzazione dell'ambiente. Dovrete usarla due volte: la prima per uscire dalla nave con la vostra tuta, la seconda per usare una navetta di salvataggio.

chiave, una ricetrasmittente (ascoltatela per sapere che la spia ha piazzato una bomba destinata a esplodere entro breve) e un congegno simile a un binocolo. Leggendo la lettera apprenderete alcune informazioni interessanti sulla battaglia di Deneb Kaitus 6 e sulle ragioni che hanno portato Poole al tradimento. Questi afferma di aver ingannato l'US Navy perché loro stanno ingannando la razza umana: secondo il suo parere, perseguendo il progresso tutta l'umanità verrà portata sull'orlo della distruzione. Comunque, per il momento, non è importante disquisire su quali siano veramente i motivi che spingano le due forze in gioco ad agire.
Nella sala riunione aprite la bacheca con la chiave appena trovata, disassemblate anche l'astronave che trovate qui e scoprite la bomba celata all'interno: apritela e premete il pulsante a sinistra per disattivarla. Entrate nella stanza di Dahl, usate l'oggetto che assomiglia a un binocolo e guardateci attraverso, settatelo su "miracle dark", quindi appoggiatelo sulla cassaforte per aprirla (se si spegne, accendetelo nuovamente). All'interno troverete un fascicolo, un filo, un casco, una siringa e una capsula. Collegate il filo al casco, riempite la siringa con il liquido della capsula e iniettatevi il siero. Sfogliate il fascicolo per venire informati sul progetto Hype/Telecon: si tratta di un metodo per velocizzare le operazioni del cervello e riuscire quindi a comandare al meglio i droni da combattimento (è su questo che lavoravano i genitori di Poole quando sono morti).
Raggiungete il ponte 5, prendete lo scanner e il contatore geiger nell'armadio di destra nel laboratorio, quindi segnatevi il codice scritto sulla nota affissa alla console dell'infermeria.
È giunto il momento di sistemare il reattore. Non è possibile raggiungere il livello interessato direttamente con l'ascensore, così dovrete calarvi attraverso una serie di cunicoli alcuni dei quali sono radioattivi. Fortunatamente, utilizzando il contatore geiger potrete sapere quali corridoi sono percorribili: raggiungere il piano inferiore non sarà un problema (per semplicità, vi riporto la corretta combinazione da seguire: B o C, A, A o B, B). Nella sala comandi avvicinatevi alla scala e, prima di salire sulla passerella, aprite l'armadio e prendete il saldatore. Avviatevi lungo il secondo tunnel e girate la valvola che troverete sul fondo. Tornate nella stanza e attivate il terminale. Adesso il vostro compito sarà quello di trasferire l'acqua dalla tanica ausiliaria sinistra al reattore, poi ai tubi a serpentina e, infine, di farla tornare al serbatoio. Quando ci riuscirete, avrete stabilizzato il sistema.
Tornate al ponte 5 e, grazie al saldatore, liberate la strada che conduce al computer centrale. Per entrare nella stanza vi verrà richiesto un codice: inserite quello che avete trovate eseguendo il programma nella stanza di Miura (3141). Accendete il computer spostando i 5 interruttori all'interno del pannello situato sulla destra e ascoltate la registrazione che partirà automaticamente. Finalmente vi verranno dati altri dettagli sulla missione e capirete che il vostro compito è quello di scendere sul pianeta sottostante per cercare di contattare una forma di vita aliena. Purtroppo sussiste un ulteriore problema: sulla Lexington non sono rimaste delle navicelle e per

Questo è l'esterno della Lexington: voi dovete localizzare l'antenna e sostituire due moduli per ristabilire le comunicazioni.

Una volta attivato il computer centrale, verrete a conoscenza della password per usare il terminale nella sala comunicazioni. Qui dovrete collegarvi due volte: la prima con la nave scientifica Jericho a cui chiederete di spedirvi una scialuppa, la seconda con una base US Navy che vi darà ulteriori informazioni sulla vostra missione.

spostarsi occorrerà farsene spedire una dalla navetta scentifica Jericho (che sta orbitando lì vicino).
Dal ponte 6 entrate nella cabina dove si trovano i comandi per l'hangar degli shuttle. Smontate il saldatore con l'attrezzo multiuso e collegate l'ossigeno alla tuta spaziale, quindi indossatela (non dimenticate il casco). Attivate la console e aprite le due porte che vi separano dallo spazio. Uscite dall'astronave e cercate di raggiungere l'antenna (questa sezione è piuttosto caotica a causa di due locazioni differenti che presentano quasi lo stesso aspetto grafico): nella parte inferiore, troverete un pannello. All'interno si trovano diversi moduli ma basta ricordarsi le istruzioni datevi dal computer per sapere che bisogna cambiare l'EC2001 e l'EC2010. Fatto questo, potete tornare all'interno e, tramite la console, chiudere la porta e pressurizzare l'ambiente.
La prossima destinazione è il ponte 2 e precisamente la sala comunicazioni. Attivate uno dei terminali: automaticamente, verrà inserita la password che avete ascoltato durante la registrazione sul computer centrale. Dal menu principale selezionate l'opzione "collegamento" e, tramite un ripetitore, contattate la Jericho. Trasmettete il messaggio "Jacob's Ladder" (datovi dal computer centrale) per attivare il computer sulla navetta scientifica: quando verranno visualizzati i possibili comandi da impartire, scegliete il secondo (spostamento della scialuppa alla nave Lexington). Tornate alla schermata dalla quale costituire un'altra connessione e spostatevi di



Uno degli aspetti interessanti di Mission Critical è la presenza di una sezione strategica di combattimenti. Innanzi tutto dovrete superare 8 scenari di allenamento e, successivamente, verrete messi a confronto con le forze nemiche dell'UN.

Per entrare nella stanza del computer centrale avrete bisogno di un codice (3141): devo ammettere che ottenerlo è abbastanza difficile. Da qui potete comandare gran parte della nave e, fra le altre cose, intrattenervi discutendo in merito alle emozioni che possono provare le macchine.

trasmettitore in trasmettitore fino ad arrivare a una base dell'US Navy (per semplicità riporto la sequenza corretta da seguire: giù, giù, destra, su, destra, destra, destra, su, destra, destra). Ora potrete parlare direttamente con l'ammiraglio: dopo avergli spiegato quanto è accaduto, riceverete ulteriori informazioni sulla vostra missione. Vi verrà più volte chiesto di abbandonare il progetto ma, rispondendo alle domande con una certa sicurezza e con la ferma intenzione di portare a termine il vostro compito, sarete premiati: il sistema Hype/Telecon verrà inizializzato.
Tornate al ponte 6 e, nella cabina, accedete nuovamente alla console. Assicuratevi che la porta interna sia chiusa, poi aprite quella esterna e premete il pulsante "NDB Homing": si attiverà una frequenza che mostrerà alla navetta in arrivo dalla Jericho la rotta da seguire per entrare nell'Hangar. Quando la scialuppa sarà arrivata, dovrete salirvi a bordo (prima ricordate di pressurizzare l'ambiente), raccogliete gli oggetti che troverete nei due armadi nella prima stanza e le due

bombole d'ossigeno conservate dietro ai pannelli nel secondo scomparto. Mettete il gas nel lanciarazzi, attaccate il filo al razzo e infilatelo nella pistola. Tornate ai comandi, collegate l'ossigeno alla tuta, indossatela, poi aprite la porta dell'hangar. Entrate nuovamente nell'astronave e mettetevi ai comandi: partirà un programma per la preparazione al volo sul pianeta.
Raggiungete l'ascensore e da lì spostatevi al ponte di comando. Collegate il casco (quello trovato insieme al fascicolo Hype) alla console tattica, poi indossatelo. Usate il terminale e il programma: dopo aver testato il corretto funzionamento, vi verranno mostrati 8 scenari che dovrete completare (ma basta abbassare il livello di difficoltà per far sì che sia il computer a gestire i combattimenti) per poter proseguire nell'avventura. Lasciate passare un po' di tempo e, quando una voce vi avvertirà che sono state intercettate delle navi nemiche, usate nuovamente la console tattica: questa volta non si tratterà di una simulazione. Se riuscirete a sconfiggere il primo assalto, entro breve verrete attaccati nuovamente: respingete anche questi avversari e vi sarete liberati definitivamente dell'UN.
È tempo di scendere sul pianeta. Tornate alla navetta e scoprirete che il programma diagnostico è giunto al termine: si parte alla volta di Persephone!

Finalmente siete riusciti a lasciare l'astronave e a dirigervi sul pianeta Persephone per cercare una forma di vita aliena: quali pericoli vi aspetteranno?

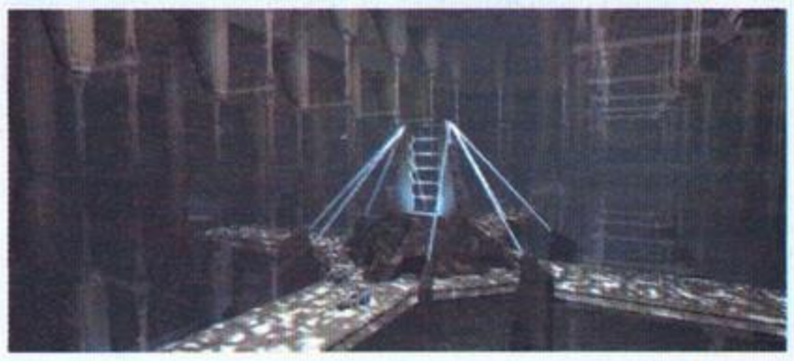
SUL PIANETA

Scendete dalla navetta e raccogliete uno dei pezzi di metallo che si trovano sul terreno. Avviatevi verso nord: all'intersezione prendete la strada a destra e proseguite fino alla torre di metallo. Scalate il ghiaccio fino a dove è possibile e poi, con l'acetilene e una delle bombole d'ossigeno (l'altra è collegata alla tuta), rimontate il saldatore e sciogliete un piccolo blocco. Infilate la bomba nell'apertura, settatela su circa 5 minuti poi allontanatevi velocemente da questa locazione. Aspettate di sentire rimbombare la detonazione, poi tornate sui vostri passi per scoprire l'entrata di una caverna.
Inoltratevi nell'oscurità fino a raggiungere un baratro e da lì sparate il razzo verso il ponte per creare un passaggio. Raggiungete la piattaforma che collega le 4 strade e proseguite nell'antro che vi si trova di fronte. Osservate l'apertura nel terreno e raccogliete le due barre di metallo. Dirigetevi nelle due grotte alla destra e alla sinistra dell'incrocio e, usando entrambe le barre negli appositi fori, liberate i due solidi. Tornate nell'antro, collocate le due forme negli appositi spazi, poi usate il saldatore per scioglierli. Attraverso i due tubi le sostanze si uniranno e, osservando il risultato con lo scanner, noterete che si sono formate delle piccolissime forme di vita. Seguite l'ultima strada che vi resta da esplorare: nell'ennesima apertura nel terreno, troverete un altro strano oggetto. Immergetelo nella sostanza con le forme di vita, usate nuovamente lo scanner: scoprirete che si comporranno nuove forme di vita, di dimensioni maggiori. Ora, per ultimare questo meccanismo, occorrerà aggiungere del metallo. Finalmente si creerà un vero robot che si infilerà in una piccola apertura. Il tempo passa e non sembra accadere nulla: avete già sostituito le bombole d'ossigeno svariate volte e state perdendo ogni speranza quando il robot ritornerà e dopo di lui ne arriverà un secondo, un terzo, un quarto... fino a quando tutta la caverna sarà piena di queste creature che, con i loro movimenti, attiveranno alcuni meccanismi. In particolare, dalla piattaforma centrale si innalzerà uno strano portale. La scorta d'ossigeno è giunta ormai al termine e decidete di attraversare quel fascio di energia.

Ecco la strana costruzione che ha attirato l'attenzione della razza umana: sembra una specie di trasmettitore. Piazzate una bomba fra il ghiaccio, allontanatevi velocemente e, ritornando sul luogo dopo aver udito lo scoppio, troverete una caverna e i resti di una civiltà aliena.

In questo luogo sotterraneo si trovano molti strani oggetti. Le due barre di metallo servono per liberare due solidi che, una volta sciolti, si mescoleranno in questo contenitore dando vita a delle microscopiche creature.

Esaminando con lo scanner la sostanza che si crea si vede come, aggiungendo di volta in volta alcuni materiali, si formano via via forme di vita più complesse.



Entro breve le forme di vita diventeranno dei robot che, spostandosi per i cunicoli, attiveranno dei macchinari. Di particolare importanza sembra essere il portale sulla piattaforma centrale. Attraversandolo vi ritroverete nella Terra del futuro. Ma cosa significa tutta la devastazione intorno a voi?

NEL FUTURO

Vi ritroverete così su un altro pianeta, l'ossigeno sarà quasi finito e vi dovrete necessariamente togliere il casco... l'aria è respirabile! Nulla da rallegrarsi comunque: siete ancora lontani da casa, con il siero dell'Hype che agisce nel vostro cervello e senza alcuna possibilità di comunicare le vostre scoperte.
Il saldatore si rende nuovamente utile per tagliare un pezzo di metallo con il quale aprire poi la porta sul muro est. Entrate nella nuova stanza e, raccogliendo un pezzo di metallo, fate una scoperta sensazionale: vi trovate sulla Terra. Ma in che periodo esattamente? E cosa significa tutta la distruzione che vi circonda?
Raccogliete uno dei pesanti dischi di metallo, abbassate l'interruttore per dare energia all'impianto e tirate la leva più in basso (siccome questa in pochi secondi ritorna nella posizione originale, le azioni successive occorre eseguirle velocemente). Uscite dalla stanza e dirigetevi all'esterno, sistemate il disco sulla rotaia e sedetevi sopra: se siete stati abbastanza veloci, verrete trasportati a una torre imponente, altrimenti dovrete tornare indietro e ripetere nuovamente l'operazione.
Guardando le spoglie ambientazioni in cui arriverete, noterete un carro armato: arrampicatevi fino alla sommità, aprite lo sportello e calatevi al suo interno. Giratevi per fronteggiare il lato posteriore e premete il pulsante rosso, poi tornate a guardare la parte anteriore e attivate il comando per fare fuoco (è il monitor con il sistema di puntamento): creerete un buco nel muro. Percorretelo.
Vi ritroverete in uno strano complesso, dove per trovare la strada corretta dovrete seguire i robottini che si aggirano per i corridoi. Arriverete in una grande sala con due sfere: entrate in una di queste (non è importante quale) e verrete trasportati in uno strano ambiente che sembra galleggiare nello spazio. Prendete la coppa e bevete il liquido in essa contenuto, raccogliete

Il portale conduce nella terra del futuro. Tutto intorno è distruzione e non riuscite a capire come ciò possa essere possibile. L'unico edificio intatto sembra essere una gigantesca torre che si staglia all'orizzonte.

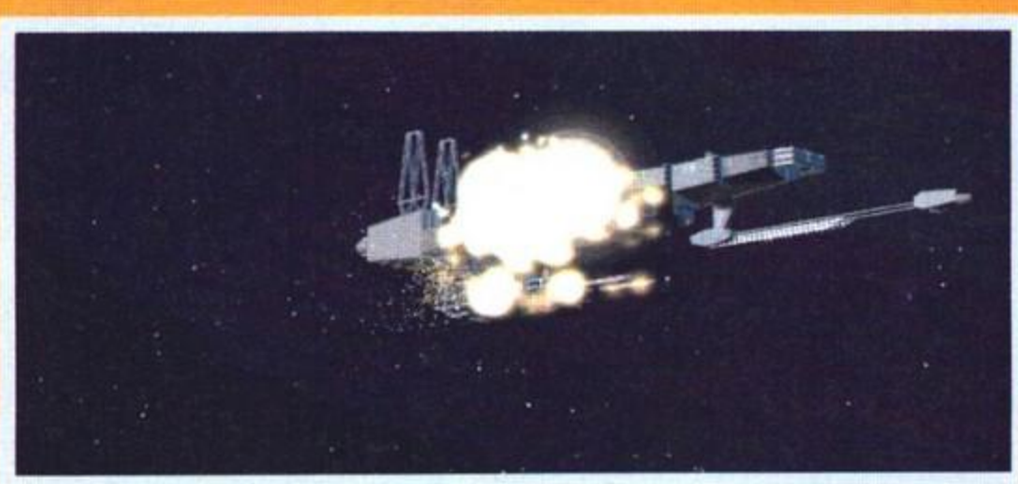
Penetrando nel carro armato e facendolo sparare, si riuscirà a creare un buco profondo nel muro della torre: seguendolo si entrerà nell'edificio.

Dopo essere entrati in una sfera di luce ci si ritrova in questa strana locazione. Per proseguire bisogna prendere la coppa, berne il contenuto per far scomparire il bagliore intorno alla chiave e poterla quindi raccogliere per aprire la porta.

NUOVAMENTE SULLA LEXINGTON

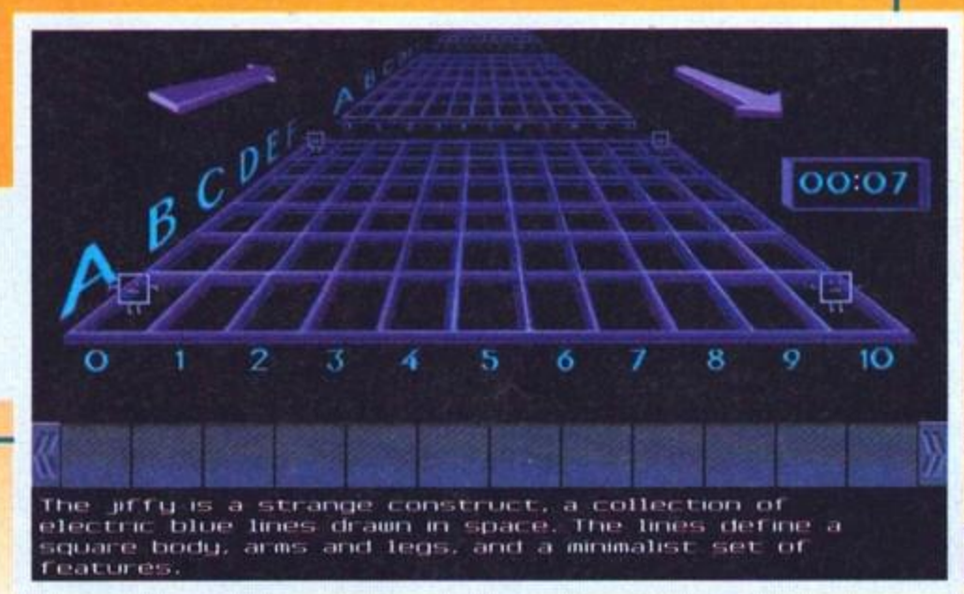
Vi risveglierete nell'infermeria e troverete il capitano Tran che vi sta puntando una pistola: vi ha trovato nella vostra cabina delirante mentre parlavate dell'Hype, della missione Pandora e di un attacco da parte delle forze dell'UN: ora crede che siate voi la spia a bordo della nave. Aspettate che si giri, raccogliete il telecomando sul lettino e digitate il codice 0911 (è quello che avevate trovato nella nota affissa alla console) per attivare un programma di diagnostica che metterà fuori combattimento il capitano.
Andate al ponte di comando e cercate di convincere Dayna di quello che sta succedendo. Verrà mandato un droide di ricognizione e, individuata la nave nemica, vi sarà affidato il combattimento (siete l'unico con L'Hype): questa è la battaglia che determinerà le sorti della razza umana e non potete assolutamente perderla.
Dopo la vostra vittoria si formerà una nuova linea temporale che andrà a sostituire quella che avete visto con i vostri occhi. Darete tutte le spiegazioni necessarie al comandante, poi chiederete di scendere sul pianeta. Attiverete le forme di vita e si materializzerà nuovamente il portale: nel prepararvi ad attraversarlo, dite ai vostri compagni di distruggerlo dopo il vostro passaggio.
La scena si sposterà nel futuro, nella vostra nuova casa con la vostra nuova vita. L'Hype è stato prelevato dal vostro cervello e vivrete ancora parecchi anni per poter vedere le conseguenze della vostra decisione. Le forme elettroniche convivono con gli esseri umani, la loro tecnologia ha migliorato notevolmente la qualità della vita e la barriera che hanno creato intorno alla Terra ha permesso agli uomini di continuare a vivere nonostante alcune condizioni essenziali per la vita siano venute a mancare. E così, mentre le persone così come adesso le conosciamo cercheranno di sfruttare al meglio quel che rimane dei loro giorni, le creature elettroniche continueranno a progredire portando avanti un'esistenza iniziata milioni di anni prima con le scimmie. Ora sono loro il futuro.
THE END.

Al ritorno nel passato verrete scambiati per una spia e posti sotto arresto. Sfruttando la distrazione del capitano, Tran vi impossesserete del telecomando sul lettino e attiverete un meccanismo che la metterà fuori gioco.


La battaglia finale verrà affidata a voi (siete l'unico con l'Hype): è da questo scontro che dipenderà il futuro. La vostra vittoria significherà un grande passo avanti verso il progresso e la coesistenza con le forme di vite elettroniche.

Questa foresta si trova nel cyberspazio. Qui si trovano due forme di vita elettroniche che rappresentano l'evoluzione dell'uomo. Vi spiegheranno tutti gli avvenimenti successivi alla sconfitta della Lexington e vi chiederanno di modificare il passato.

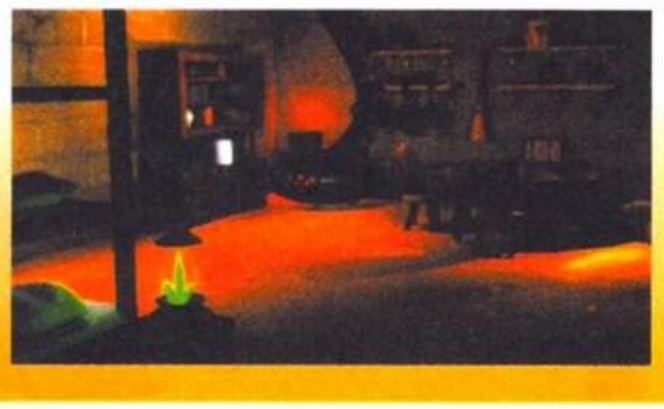
la chiave, aprite la porta ed entrate nella foresta che si trova oltre la soglia. Il passaggio alle vostre spalle scomparirà e rimarrete da soli con due strane entità che sembrano formate da pura energia: parlateci per venire a conoscenza di molte cose.
Vi diranno che il portale su Persephone vi ha portato nella Terra del futuro e che siete stati condotti qui per portare a termine un'antica missione al fine di salvare 2 razze e migliaia di stelle. Vi metteranno al corrente degli avvenimenti successivi alla sconfitta della Lexington: la battaglia terminò nel 2141 con un trattato che sancì la netta superiorità dell'UN. La guerra aveva già ucciso un'enorme quantità di persone e, dopo la pace, il progresso entrò in una fase stagnante. Ma dove non c'è evoluzione c'è rivoluzione. Alcuni appartenenti all'US Navy si unirono formando delle società segrete e riuscirono a creare le prime forme di vita elettronica, molto simili a quelle che si trovano dinanzi a voi in questo momento: loro sono il futuro dell'umanità.
Le nazioni unite scoprirono questi esseri e, schierandosi come in passato contro il progresso, cercarono di distruggerle. Ma queste, vicine allo sterminio, si adattarono e contrattaccarono: la razza umana si sentì in pericolo e la guerra divenne più feroce. Due anni di guerra dimostrarono la superiorità delle forme di vita elettroniche che proposero la coesistenza. Ma il governo UN non volle cedere e giocò un'ultima carta. Anni prima una nave spaziale con a bordo 2000 persone fu spedita nello spazio per colonizzare nuovi mondi e si decise di far esplodere un congegno per impedire i salti da un sistema stellare all'altro; successivamente, si predispose una bomba dall'incredibile potenza per distruggere tutte le forme di vita presenti nel raggio di svariati anni luce. La Terra nella quale vi trovate ora è destinata a scomparire fra circa due anni. Gli unici superstiti saranno quelle 2000 persone insediatesi in un lontano pianeta: saranno loro a continuare l'evoluzione della razza umana.
Dopo questa prima discussione verrete trasportati in uno strano mondo che vi servirà per capire alcuni principi dei viaggi nel tempo. Parlate con uno degli esserini per cercare di comprendere come funziona questo strano universo, poi aiutateli a trovare l'uscita. Muovetevi fino al tempo 8 e chiedete se hanno visto la porta: vi risponderanno che è già passata al tempo 7 e che non tornerà più. Andate al tempo 7, avvertite le creature che il passaggio sta per arrivare, poi spostatevi avanti per vedere il risultato. Sfortunatamente, solo alcuni sono riusciti a passare, ma fortunatamente quelli che sono rimasti hanno visto perfettamente la collocazione della porta. Tornate nuovamente indietro, comunicate le coordinate sulle quale posizionarsi, poi fate un passo avanti nel tempo: finalmente tutte le creature riusciranno a salvarsi e la simulazione terminerà.
Sarete nuovamente nella foresta. Parlate ancora con gli esseri elettronici. Vi diranno che potete tornare indietro nel tempo e cambiare la storia avvertendo il capitano della Lexington dell'imboscata dell'UN e usando il sistema Hype/Telecon. La decisione spetta a voi: lasciare questo futuro in cui le forme di vita elettroniche verranno annientate e la razza umana potrà continuare a vivere ad anni luce di distanza dalla Terra, o provare a modificare il passato, conseguire una grande vittoria nel nome del progresso e tentare di coesistere con i nuovi esseri? La scelta non è per niente facile. Vi ritorneranno in mente i dubbi che si era posto anche Poole: la US Navy sta tradendo l'umanità? È giusto spingere la conoscenza fino ai limiti in cui la stessa vita umana viene messa in pericolo? O è preferibile continuare a portare avanti l'esistenza per milioni di anni a discapito della monotonia?
Naturalmente le risposte non sono semplici e la Legend vuole semplicemente dire la sua senza far prendere vere decisioni al giocatore: pertanto, quando vi verrà chiesto se volete tornare nel passato, rispondete affermativamente.

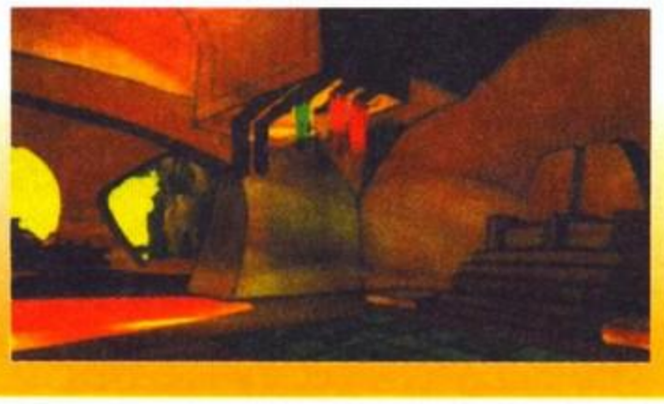


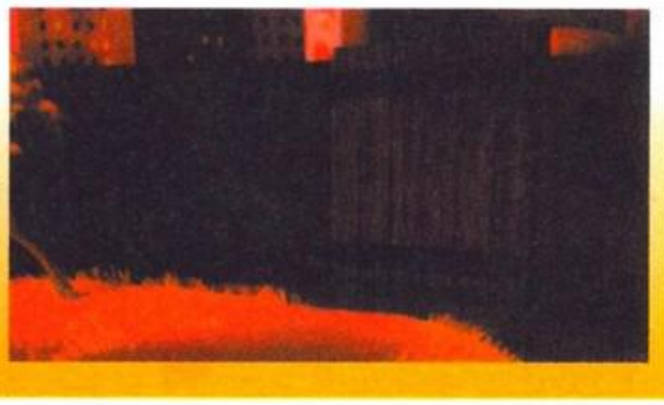
Questa è una simulazione per capire come si può alterare il futuro semplicemente riportando delle informazioni indietro nel tempo: potrà sembrare un po' esagerata ma adempie perfettamente allo scopo.

Torin's Passage™

REALIZZA I TUOI SOGNI







Una magnifica avventura della SIERRA, animata da personaggi fantastici e da un eroe: TORIN.

Alla ricerca dei suoi genitori rapiti dalla malvagia strega, TORIN attraversa mondi meravigliosi rischiando la vita in pericolose imprese.
Vivrai questa avventura con gli occhi di TORIN e scoprirai che nulla è come sembra...

Racconto di AL LOWE
Musiche del premiato compositore MICHEL LEGRAND.

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
PC 486DX O SUPERIORE 33 MHZ., 15 MB SU HARD DISK, 4 MB DI RAM, WINDOWS 3.1 O SUPERIORE, DOS 5.0 O SUPERIORE, CD.ROM DOPPIA VELOCITÀ, 640X480, GRAFICA 256 COLORI, LE PIÙ COMUNI SCHEDE SONORE.

MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO

£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI

GABRIEL KNIGHT 2

ATTENTO AL LUPO!

Un'avventura in stile hollywoodiano da non perdere.

Gabriel, l'investigatore dei fenomeni soprannaturali, vola a Monaco

per scoprire il segreto di una serie di assassinii attribuiti a lupi mannari.

La sua compagna, Grace, nel corso delle ricerche scopre la storia

di sconvolgenti processi contro lupi mannari

avvenuti durante il Medio Evo.

6 CD - Oltre 1.000 scenari -
400 pagine di racconto - 25 attori.
Dal racconto di Jane Jensen

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
WIN. 3.1 O SUPERIORE
COMPATIBILE WIN '95,
DOS 5.0 O SUPERIORE,
486 DX O SUPERIORE, 8 Mb
RAM, SVGA A 256 COLORI,
MOUSE, SCHEDA AUDIO,
CD.Rom 2X.

£ 129.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELTA

Il walkman si sgola urlando nelle mie orecchie suoni sconnessi e rauche grida. Mentre i Panthera tentano di instillare una sana furia omicida dentro di me, il locomotore biancoverde arriva in stazione fendendo la pioggia. Le porte si aprono, le persone salgono e scendono e io mi levo le cuffie. Il treno riparte, con me a bordo, e sto per addormentarmi cullato dallo sgomitare armonioso dei pendolari quando cala improvvisamente il silenzio. Mi guardo attorno, cosciente dello sguardo accusatore dei miei compagni viaggiatori e d'improvviso ricordo: non ho ancora scritto il Consolemania Corner. Che ne sarà di noi?

VICTORY BOXING

I più scafati tra voi ricorderanno un vecchio e interessante gioco della Mindscape, sviluppato dai programmatori di Test Drive (DSI, se non erro) e facente parte della brevissima serie 4D Sports (due titoli "e mezzo" in tutto). Stiamo parlando di 4D Sports Boxing, in assoluto il simulatore di pugilato più divertente e entusiasmante che si sia mai visto su PC e che è stato in un qualche modo convertito anche per Saturn (con un nome diverso, ovviamente). Per l'occasione sono state aggiunte le texture, è stato alzato il livello di difficoltà e... basta. Come gioco è senza dubbio molto curioso, un po' troppo lento ma senza dubbio originale, grazie alla possibilità di creare da zero il proprio pugile con una serie di menu molto divertenti e di lanciarlo successivamente "nel colorato mondo delle mazzate in faccia". Uno dei titoli più "coraggiosi" che si siano visti su Saturn, ma non uno dei migliori.

GEX

I giochi del 3DO stanno lentamente ma inesorabilmente tentando di farsi conoscere anche sulle console più serie: è il caso di GEX, che era stato spinto (all'epoca, che in effetti non è nemmeno tanto lontana) come "il" personaggio del 3DO (una specie di Sonic), grazie alla sua animazione più che notevole (i numerosissimi frame d'animazione del protagonista sono tutti realizzati con cose tipo 3D Studio) e al sonoro (parlato digitalizzato a non finire, inclusi numerosi interventi più o meno divertenti di un ex Monty Python). Su Playstation il geco più famoso del mondo dei videogiochi (anche perché non è che ce ne siano poi tanti) diventa solo uno del gruppo, un personaggio simpatico per un platform tutto sommato scialbino e abbastanza confuso. Peccato? Peccato.

VICTORY GOAL

Un altro Victory-gioco? Un altro titolo per Saturn? Può darsi. Victory Goal nuovo (non so se sia "2", "'96" o che, il giapponese non è mai stato il mio forte, comunque non è il primo) è un interessante tentativo di contrastare il dominio di FIFA per quanto riguarda il campo (è il caso di dirlo) dei giochi di calcio su computer/console (anche perché il suddetto titolo EA su Saturn non c'è). Tra grafica stratridimensionale, inquadrature che roteano e zummano (io lo scrivo così) (ma quante parentesi) (a chi lo dici... NdSS) e giocabilità tutto sommato discreta, questo gioco riesce a impressionare più che altro visivamente che non all'atto pratico. La sequenza dei rigori è discretamente divertente e spettacolare, il resto del gioco è un po' troppo semplice per rimanere davvero impresso.

DONALD DUCK IN MAUI MALLARD

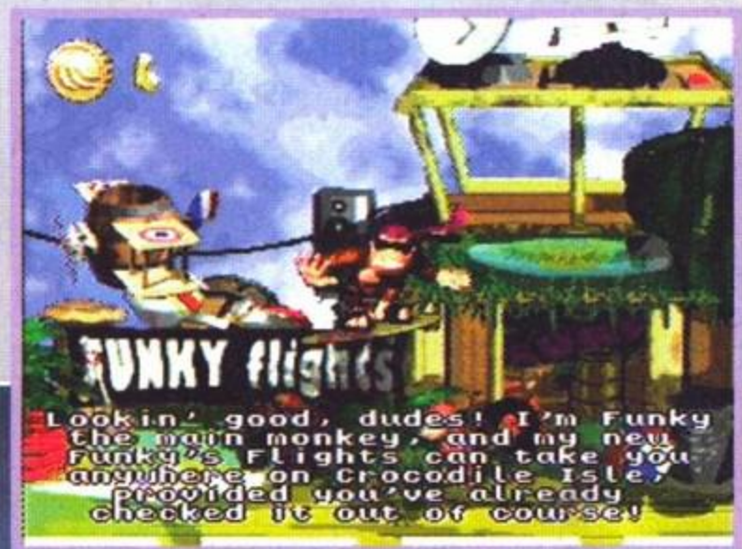
Ma la Disney cosa fa? Prima spedisce Paperino a sgobbare su una portaerei (PAPERINO? A SGOBBARE? Non esiste!), rifilando il trio di nipoti allo Zione e partorendo l'orrido Duck Tales, adesso sta progettando di far crescere Qui Quo e Qua facendoli a lavorare in TV (per non parlare degli "interessantissimi" Adventures of Chip'n'Dale, Talespin, Darkwing Duck, uno meglio dell'altro...) in questo Maui Mallard. Immaginatevi la scena: Paperino che interpreta una specie di 007 capace di trasformarsi in un ninja. Passi Paperinik, che è abbastanza compatibile con le mille facce del papero più simpatico del creato, ma un simile guazzabuglio no! Fortunatamente il gioco per Megadrive, ispirato a queste losche vicende, si rivela come un bel platform "di quelli solidi", con enigmi da risolvere, una struttura tutto sommato varia (grazie alla duplice natura del protagonista, se solo non fosse Paperino sarebbe molto meglio) e divertente, animazioni curatissime ed effetti digitalizzati sullo spassoso andante. Insomma, forse il miglior titolo per Megadrive del mese, anche se non è dire molto.

LONE SOLDIER

Protagonista di uno spiacevole quanto famoso infortunio pubblicitario, Lone Soldier si presenta come uno dei giochi tutto sommato più originali del mucchio delle uscite invernali. Ho detto originali, non validi. Prendete Ikari Warriors con la modalità a un solo giocatore, realizzatelo con la solita ma "trendy" grafica poligonale e avrete questo bel giochino, che però risulta un po' troppo "né carne né pesce" per interessare davvero: troppo poco ritmo per essere uno di quei begli arcade dove si massacra tutto quanto (Loaded ha fatto scuola su PSX), troppi pochi poligoni per fare scalpore solo facendosi vedere. Si poteva fare di più.

DONKEY KONG'S LAND 2

Anche il SNES ha un bel giochillo: il seguito del platform più "renderizzato" della storia (la Rare ha strizzato a dovere una mandria di Silicon solo per partorire sprite e fondali) questa volta è incentrato sulle avventure della scimmia Jr., che per l'occasione s'è portato dietro pure l'amichetta (mica scemo - peccato però che sia evidentemente minorenne). A parte il cambiamento di protagonista e fondali, il gioco è rimasto lo stesso: salta, corri, lancia ecc ecc ecc. Niente di devastantemente nuovo come Yoshi's Island (se non l'avete ancora compratelo all'istante, anche se non avete il SNES), ma comunque tanto divertimento per un prodotto di ottima fattura e grande richiamo (specialmente per il nostro Raffo che può trattare con i suoi simili. Hahaha,



TOPOLINOMANIA

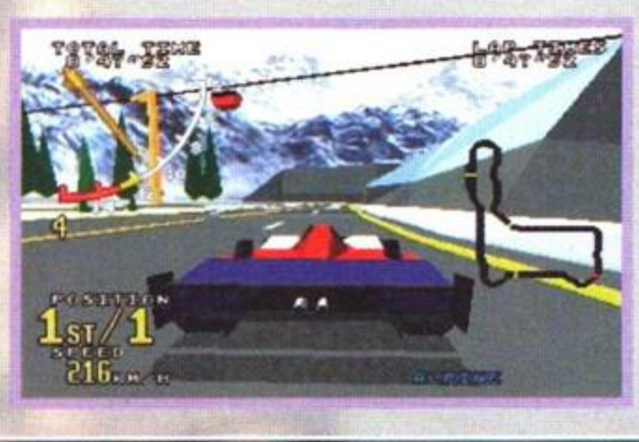
Non ho ancora capito se in Italia si chiamerà MickeyMania o TopolinoMania (come la versione SNES), fatto sta che questo platform pur non sfruttando quasi per nulla il Playstation (se non fosse per l'occasionale cassa poligonale, il livello della torre, quello della corsa e i colori su schermo) risulta estremamente godibile e ben fatto. Il livello di difficoltà è bilanciato piuttosto male (troppo alto) ma questo non basta ad allontanare i giocatori più tenaci come il nostro MAO, che perseverando possono trovare uno dei titoli tutto sommato più validi ma meno caratteristici del momento.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Altro bel gioco per Playstation che ha fatto sclerare il nostro MAO: una conversione perfetta praticamente sino all'ultimo pixel di NBA Jam, il coin-op "cestistico" probabilmente più apprezzato. Tutto qui: se vi piaceva l'originale, vi piacerà anche questo, altrimenti...

VIRTUA RACING

Può la console più potente della Sega fallire nella riproduzione di quello che fu a su tempo uno dei simboli più prestigiosi? Sì, se la realizzazione è affidata ai soliti "terzi". Privato di numerosi poligoni, della velocità, della fluidità e del volante, Virtua Racing su Saturn annoia in maniera portentosa nonostante l'aggiunta di opzioni tutto sommato encomiabili tipo la possibilità di competere in una lega, l'aggiunta di altre cinque piste e quattro nuovi tipi di macchine (prototipi, go kart ecc.) e la possibilità di giocare in due con lo split screen. Persino con solo quattro percorsi e tre auto Sega Rally riesce a oscurare completamente questo vecchio gioco, che avrebbe potuto essere riportato in maniera molto più dignitosa.



ROAD RASH

Ecco un altro gioco visto in precedenza su 3DO (ma proveniente dal Megadrive), probabilmente uno dei migliori mai visti sulla console di Trip Hawkins (dopo The Need For Speed). Road Rash su Playstation fa la stessa impressione che fece "allora", e cioè grandissima, grazie a una giocabilità immediata, allo schema di gioco semplice & efficace e alla grafica davvero spettacolare. Guidare e menare insieme è parecchio divertente, quando poi la tecnica utilizzata per la realizzazione è di questo livello, allora tanto di cappello. Peccato però per i menu delle opzioni, realizzati in maniera demenziale (ogni opzione causa il caricamento di un'intera schermata, cosa che rallenta parecchio le cose, specialmente quando tra "salva" e "ritorna al gioco" ci sono in mezzo quattro o cinque voci). A quando una bella Conversione per PC?

WORMS

Dalle console ai computer, dai computer alle console. Che effetto può fare un clone di Scorch (o Artillery, o Gorilla) su Console? Molto brutto, se non avete un nutrito gruppo di amici con i quali spassarvela (se invece sono amiche spegnete direttamente il Playstation). Stessa valutazione delle versioni PC e Amiga, meno qualcosina per la scomodità del controllo via pad (il mouse del PSX ce l'hanno in due, e uno è TMB).

CONCLUDENDO

Anch'io voglio la mia chiusura di rubrica! Ce l'hanno tutti, persino MAO. D'ora in poi (se passa al visto, e se me ne ricorderò il mese prossimo) anche il CC avrà il suo minibox di chiusura. Concludendo, dicevamo: mese piuttosto povero di uscite, SNES e MD inesorabilmente in ribasso, titoli mediocri che appaiono da tutte le parti e una casa come la Nintendo che sostiene quello che tutti avrebbero dovuto capire dal principio: non ci vogliono le macchine, ci vogliono i giochi. Ridatemi Bubble Bobble, o anche solo Doom (scusate se è poco).

MA

Questo numero di

va ai confini della realtà!

GRAZIE!

Uno dei risultati più clamorosi dello spoglio de "L'ora dell'Apocalisse" è stato l'incredibile successo di questa rubrica, che da parte vostra ha ricevuto uno dei voti più alti in assoluto. Vi ringraziamo per l'entusiasmo dimostratoci: per noi è la conferma decisamente appagante che i nostri sforzi in questi anni sono stati tutt'altro che vani. Ancora commossi, vi lasciamo all'angolo di BovaByte di questo mese.

Her Interactive per PC CD-ROM

McKENZIE & CO.

Ecco le nostre beniamine. Di che cosa staranno mai parlando? Semplice, delle zone erogene e di tutte le altre zozzerie di cui parliamo noi ragazzi. Ma al femminile.

Finalmente, e per la prima volta in assoluto, un prodotto interamente dedicato all'universo femminile!!! E proprio il caso di dire: "non ci posso credere!!!"

a causa di non si sa quali pregiudizi (del tipo che il cervello femminile pesa circa 130 grammi in meno rispetto a quello maschile. NdBovas) nell'ambito computeristico, era cosa già nota ai più: basta pensare ai vari e sanguinari Doom o, più precisamente, alla grande quantità di strip poker con donnine più o meno ignude che poco si prestano alle gentili donzelle informatizzate. Ma il destino videoludico femminile sta poderosamente cambiando, anche grazie alle massicce produzioni targate Her Interactive. Ci troviamo infatti di fronte a qualcosa di veramente eccezionale, eccellente, strabiliante, endoergonico! Un gioco, e per di più multimediale, interamente dedicato all'universo femminile... Chiacchierare con le amiche dei ragazzi, decidere cosa mettersi per andare a scuola, scegliere il cavaliere con cui recarsi al ballo di fine anno: queste sono solo alcune tra le cose più emozionanti nelle quali potrete imbattervi giocando a questo bel titolone.

Vi troverete infatti a impersonare una ragazza americana nel pieno dell'età adolescenziale, con tutti i vantaggi e gli svantaggi (ormonali) che la cosa comporta. Il gioco si svolge utilizzando la visuale in prima persona, e consiste in una serie più o meno illimitata di filmati che rappresentano le varie situazioni nelle quali vi potrete imbattere. All'inizio vi verrà domandato quale delle due ragazze a disposizione vorrete impersonare (una abbastanza grezzona, l'altra un po' troppo acqua e sapone) e, soprattutto, quale ragazzo vi piacerebbe conquistare (ne troverete ben quattro a disposizione, ognuno nel suo bel CD!).

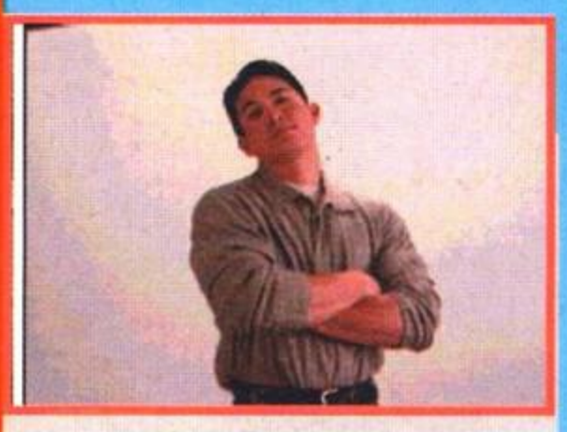
Successivamente verrete poste (non dimentichiamoci infatti che impersonate una ragazza) davanti a bivi decisionali, mediante i quali potrete variare in modo determinate il susseguirsi degli avvenimenti; per esempio, come avete intenzione di conquistare le grazie del vostro lui? In modo diretto o indiretto? Preferite recarvi con le amiche nel vostro negozio di peluche preferito o sbrigare i vostri compiti? Ci si rende subito conto che essere una teenager non è poi una cosa così facile.

In alcune locazioni (per esempio la vostra camera) potrete anche utilizzare alcuni oggetti, tra cui un utilissimo telefono e un computer, del quale però non sono ancora riuscito a scoprire l'utilità. Il gioco dovrebbe terminare (dico dovrebbe perché non ho ancora trovato il coraggio di giocarci per più di dieci minuti di seguito) con la conquista del vostro amato, lasciando quindi le parti più interessanti della vicenda alla nostra immaginazione...

Riuscirete a diventare la ragazza più ammirata del liceo? La vostra migliore amica tenterà forse di soffiarvi il ragazzo? Questo e altro lo scoprirete solo giocando a McKenzie & Co.!!!

BOVABYTE TOP SCORE 95-100

Finalmente siete tornate nella vostra cameretta. Non dite alla mamma cosa nascondete sotto il letto.



Ecco uno dei bellocci che dovreste riuscire ad accalappiare. Non è un amore? Non è lo scopo della vostra misera esistenza diventare quantomeno come lui?

Dietro alle vostre amiche si nasconde l'oggetto dei vostri desideri. Riuscirete a conquistarlo? E le due pulzelle vi saranno d'aiuto o vi metteranno il bastone fra le ruote?

PC+AMIGA

Devo ammettere che McKenzie & Co. mi ha lasciato veramente di stucco: erano anni che desideravo scoprire cosa le ragazze facessero quando l'occhio maschile non è nei paraggi... Beh, finalmente ci sono riuscito grazie alla Her Interactive! Il gioco è veramente massiccio, tant'è infatti che risiede su ben 5 CD Rom pieni zeppi di animazioni... La trama è veramente qualcosa di innovativo, a meno che non vi siate già imbattuti in telefilm come Bayside School o Primi Baci, che rovinerebbero di certo la sorpresa. Può un videogame quasi interamente costituito da filmati essere così intrigante? Volete la verità? Beh, no...

PRESENTAZIONE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
LONGEVITA'	
GLOBALE	100

Clamoroso! Sensazionale! Incredibile!

IN ANTEPRIMA I RISULTATI DELL'INDAGINE COMMISSIONATA DAL GOVERNO GIAPPONESE SUGLI EFFETTI DEI VIDEOGIOCHI SUI GIOVANI NIPPONICI

E solo col titolo abbiamo già occupato mezza pagina, olè!

Questo testo potrebbe costarci una bella denuncia per spionaggio, ma a noi Bovas queste piccolezze non fanno alcun effetto: siamo infatti riusciti a mettere le mani su una notizia bomba che potrebbe rivoluzionare il mondo informatico e sconvolgere un'intera classe di sociologi, psicologi e giornalisti, nonché mamme, zie e nonne sempre in prima linea quando si tratta di staccare la spina al computer. Un nostro informatore segreto ci ha fatto pervenire i primi dati (comunque più affidabili del più preciso exit poll) riguardanti uno studio commissionato dal governo giapponese sugli effetti collaterali di una prolungata esposizione ai videogiochi. Vengono sfatati i luoghi comuni che avevano fino a oggi assillato noi poveri giovani, tipo: "se stai troppo attaccato al computer non trovi una ragazza", "ma fatti qualche amico!", "a furia di giocare crescerai rimbambito", "se stai troppo davanti allo schermi ti viene l'epilessia", "se giochi troppo diventi cieco" (mmm, ma questa mi pare di averla già sentita altrove! NdP). A quanto pare, infatti, un'adolescenza passata davanti al monitor cercando di compiere le evoluzioni più acrobatiche sulla tastiera con le proprie dita, non rende i poveri bambini obesi, flaccidi, asociali, poveri reietti derelitti, scarto di una società senza futuro prima ancora di aver potuto vivere. Ebbene no! I valenti scienziati giapponesi hanno finalmente posto in luce tutti gl'indubitabili, incontrovertibili, inenarrabili effetti positivi di una vita passata lontano dalle insidie di una natura selvaggia (tipo il tram che ti stira, le esalazioni tossiche, le mosche che ti si posano sul naso mentre schiacci un pisolino in mezzo al campo - altro che vivere a contatto col verde!), ben chiusi nelle proprie stanzette, alla luce dei riflessi lividi di un video imperturbabile. Ebbene no! Ora abbiamo le prove: i videogiochi fanno bene, anzi, MEGLIO! Possiamo per ora elencarvi solo i pochi risultati pervenutici dalle prime analisi.

1) LE RADIAZIONI DELLO SCHERMO ASCIUGANO I BRUFOLI. Dopo una partita a Lemmings sarete molto più attraenti! È risaputo che le radiazioni asciugano qualsiasi cosa, provate un po' a mettere una begonia sotto i raggi X: si asciuga! E se si asciuga una begonia che è grossa come un bambino, perché non dovrebbe asciugarsi un brufolo?

2) L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE È ACCELERATA. Ciò che contraddistingue l'uomo dagli altri primati è la manualità, la capacità cioè di utilizzare le proprie mani per creare. I nuovi joypad, dotati com'è noto di centottantaquattromilaseicento tasti nelle posizioni più improbabili, sollecitano le capacità tattili e manuali dell'essere umano elevandole a livelli inusitati. I giovani del futuro saranno più veloci e silenziosi, saranno belli e lucenti, avranno lo scarico calibrato...

3) I VIDEOGIOCHI PREVENGONO LE STRAGI DEL SABATO SERA. Il divertimento videoludico viene incontro alle mamme, che sapranno sempre dove trovare il loro pargolo ormai diciottenne. Non in qualche fumoso bar a respirare il tanfo delle sigarette, non in qualche rumorosa discoteca dove giovani discinte dimenano i propri corpi ai ritmi selvaggi di una musica peccaminosa. No, i loro figlioli saranno lì, nella calda e accogliente cameretta, a soli due passi dalla cucina. Niente fumo, niente rumori assordanti, solo il gentile tintinnio della Soundblaster che annuncia ore di solitario, ma sano, divertimento.

4) I VIDEOGIOCHI PREVENGONO LA VIOLENZA SOCIALE. Il giovincello, imbattendosi nella violenza direttamente sulla scrivania della propria cameretta, impara subito a conoscerla, affronta immediatamente i problemi etici e morali della vita moderna e li sublima nell'interazione virtuale con il proprio joystick, senza dover subire il trauma di osservare un telegiornale o una tribuna politica alla televisione. Egli viene posto di fronte alla competizione, che è un tratto tipico della vita adulta che si troverà a combattere, fronteggerà la violenza, il sangue, i cadaveri, i mostri che somigliano tanto a delle professoresse, tutto però confinato nei pollici di un monitor.

5) I VIDEOGIOCHI RENDONO I COLLI PIÚ AFFUSOLATI, E QUINDI I GIOVANI PIÚ BELLI. Abbiamo scoperto la più grande mistificazione della storia: per anni una stampa politicizzata e tendenziosa ha incondizionatamente disinformato l'opinione pubblica, appoggiando senza alcun riscontro scientifico le idee malsane di un vecchietto eccentrico, convinto che l'uomo discendesse dalle scimmie. Ma guarda un po' te! Dopo un secolo si scopre che aveva ragione quella buonanima di Lamarck, il quale intelligentemente aveva osservato che sono le abitudini a modificare la specie e non il patrimonio genetico. Prendiamo il noto esempio di questo illustre scienziato: se una giraffa vuole mangiare le foglie di un albero, deve sforzarsi per tutta la vita a protrarre il collo vero l'alto e così dopo qualche generazione, a furia di tirare il collo, questo si allunga in maniera definitiva. Allo stesso modo, il giovane che passa la maggior parte della propria vita in una stanzetta buia, davanti a uno schermo illuminato, prima o poi comincia a vederci male. È fisiologico. Per tanto allungherà il collo sempre di più, perché vuole vedere meglio lo schermo. E così fra qualche generazione avremo degli uomini stupendi, dai colli elegantemente affusolati. Questa sì che è evoluzione della specie (e fa pure pandance con la storia al punto 2...)

(a cura di Paolone & Shadowrunner)

THE Music machine

SPAZIO ITALIA

FRANCESCO DE GREGORI
LE ORIGINI 1973/83 (RTI Music)

Se siete appassionati di cantautori, quelli che hanno fatto la storia della musica italiana, non possono mancare nella vostra collezione i venti brani contenuti in questa compilation. Tutti i più grandi successi di Francesco De Gregori degli ultimi dieci anni sono infatti inseriti in un CD veramente interessante. Sono presenti pezzi importanti per il loro impegno, per la loro ironia, o anche solo per la loro melodicità, quali "Generale", "Viva l'Italia", "La donna cannone" e "Rimmel". De Gregori del resto è stato il portabandiera di una generazione intera, ha introdotto una vena di originalità nei suoi testi a volte astratti (ma non troppo), a volte percorsi da velate citazioni politiche, ma comunque abbastanza distanti dal cliché cantautoriale consueto, pur restando nell'ambito della classica canzone italiana. Per questo motivo, il presente album/compilation/greatest hits si propone non solo a chi già conosce De Gregori ma anche a chi fino ad ora si era perso i suoi più grandi classici e ha intenzione di rimediare... Tra le altre cose tutti i brani sono riproposti in versione originale, così come comparivano negli album originali. Speriamo comunque che presto possa uscire anche un nuovo LP: caro Francesco, non si sarà mica inaridita la tua vena musicale, vero?

Marco Prelini e Valeria

AMBRA - ANGIOLINI (RTI)

Calma e sangue freddo. Il nuovo disco di Ambra è stato accolto in redazione con un boato degno di essere ripetuto in Curva Scirea, ancora memori delle risate fatteci l'anno scorso dopo aver letto dei testi di "T'Appartengo", tuttora impagabili e irripetibili. Ambra ha fortunatamente deciso di non ripetersi e, grazie al cielo, questo "Angiolini" (ma come cavolo si fa a dare un titolo così insulso a un disco? Come se io decidessi di fare un disco e lo chiamassi "Della Calce", sbattendo in copertina dei muratori che impastano il cemento... Ma per favore, le alucce disegnate sulla schiena se le poteva anche risparmiare...) è piuttosto diverso dall'esordio. Attenzione però: ho detto che è diverso, non bello! Tutto sommato Ambra è però migliorata in questi mesi (anche se rimane il dato di fatto che, secondo me, non sa cantare!) e il disco non è così drammatico come il precedente. Le basi musicali risultano piacevoli, mentre i testi rasentano troppo spesso l'ovvietà e la è talmente riverberata e trattata da confondersi sovente con i cori. Molti dei brani contenuti nel cd possono essere definiti rap, visto che per metà dell'album la nostra, invece di interpretarle, parla sulle canzoni. In conclusione posso comunque prevedere che, nonostante le mie perplessità, anche questo album venderà parecchio (ricordate la recensione al vetriolo di Mao lo scorso anno? Sembra che le stroncature di Andrea, nonostante tutto, portino fortuna ad Ambra...NdRoberta): misteri della discografia moderna...

Andrea "MAO" Della Calce

DHAMM - UN POSTO ANCHE PER TE (EMI)

Reduci dalla fortunata tournée dello scorso anno e in attesa di partecipare al prossimo Festival di Sanremo, i Dhamm non perdono tempo e sfornano un cd single piuttosto interessante. "Un posto anche per te" contiene infatti, oltre al brano omonimo (inedito già presentato in mondovisione in occasione del Concerto di Natale '95), l'ormai famosa "Irene" in versione unplugged nonché due belle e riuscite cover di "Jumping Jack Flash" degli Stones e "Wild World" di Cat Stevens, eseguite dal vivo. Non ci crederete, ma i nostri Dhamm riescono davvero bene nell'impresa di riproporre questi grandi classici e i quindici minuti della durata del cd scivolano via piuttosto piacevolmente. Un acquisto che mi sento di consigliare quindi, mentre aspettiamo il nuovo album previsto per la fine di Febbraio. E per ulteriori informazioni l'indirizzo Internet dei Dhamm è il seguente: www.mclink.it/personal/MC9966.

Roberta Zampieri

USTMAMO' - UST (Virgin)

Tornano gli emiliani Ustamamo' con un disco che segna una svolta piuttosto radicale e una tappa evolutiva musicale davvero particolare. Dopo il successo, a sorpresa, di "Ustmamo'", il secondo album della band dalle mille influenze, ecco arrivare questo "Ust "e vi dico subito che non è un disco "facile", dato che richiede più di una decina di ascolti prima di poter essere valutato e classificato. Come già detto, la molteplicità di influenze musicali rende questo album un pout-pourri esplosivo e allo stesso tempo confuso. Ah, come sono lontani i tempi di "Filikudi", quando il gruppo sorprese il rintronatissimo pubblico di una manifestazione canora estiva con una versione particolarmente energica (poi magari era in playback, ma chissenefrega!) e martellante, una cavalcata scandita dalle note impietose sparate dal basso di Luca Alfonso Rossi (l'anima del quintetto) e dalla tagliente voce dello stesso. L'unica assonanza con le vecchie melodie la si può trovare in "Biguldun", un pezzo interamente cantato dal chitarrista Simone Filippi e davvero massiccio. Il resto dell'album gioca a tentare di ipnotizzare l'ascoltatore e, grazie alla voce a volte un po' incerta di Mara Redeghieri e ai campionamenti quasi sempre azzeccati, la sinuosità delle note si fa avviluppante soprattutto con "Amore/Cuore" (che abbiano raccolto ciò che Ambra ha seminato?), "Baby Dull "e "Indice di Borsa", che a mio giudizio sono i pezzi di spicco dell'intero disco. A concludere il tutto troviamo "I Ribelli della Montagna", un brano di rivisitazione dei canti partigiani pubblicato all'interno di una raccolta intitolata "Materiale Resistente" e ora riproposto in "Ust". Beh, a me non resta altro da fare che augurarvi un buon ascolto: potreste scoprire che probabilmente questo è il tipo di musica adatto per le serate romantiche e che era proprio quello che stavate cercando da diverso tempo... Byez!

MAO

MATIA BAZAR - TUTTO IL MEGLIO DEI... (Virgin)

Nonostante oggi i Matia Bazar abbiano perso, a mio parere, parecchio smalto e si collochino nel panorama italiano in modo un po' confuso (forse a causa di un'eccessiva sperimentazione sonora), non si può negare che per vent'anni essi abbiano comunque rappresentato un punto fermo della musica leggera nostrana. Parliamo naturalmente dei Matia Bazar di Antonella Ruggiero, una voce inimitabile, nonostante Laura, l'attuale cantante, sia dotata di un'ottima estensione vocale (eppure, chissà perché, io continuo - e come me credo molti altri "vecchi fan"- a preferire e a rimpiangere i meravigliosi acuti di Antonella...). Questo cd racchiude quindi il meglio del periodo d'oro dei Matia Bazar, 17 brani rimasterizzati tratti dai loro 9 migliori album. Ritroviamo quindi gli esordi con l'indimenticabile "Solo tu", "E dirsi ciao", "Cavallo bianco", "C'è tutto un mondo intorno", "Tu semplicità", e riascoltiamo con altrettanto piacere i pezzi nati dall'approccio della band al technopop ("Ti sento", "Il video sono io", "Elettrochoc", "Vacanze romane" e "Aristocratica"). I Matia Bazar ci hanno idealmente accompagnato per due decenni della nostra vita (ma ci pensate, avevo forse nove anni quando "Solo tu" era una hit!) e questa raccolta offre l'occasione per rimembrare i bei tempi andati. E se a voi i Matia Bazar proprio non piacciono, beh, consigliatelo ai vostri fratelli maggiori: probabilmente loro li apprezzeranno.

Roberta Zampieri

VASCO - NESSUN PERICOLO... PER TE (EMI)

Congedato giusto in tempo per cuccarmi il nuovo disco del mito, di lui, dell'unico: Vasco Rossi, tornato e in grande stile!!! Prima di parlarvi dei 10 nuovi inediti vorrei fare un doveroso commento sulla confezione, la quale, sebbene conservi una forma canonicissima, è completamente nera di fronte e all'interno, eccezion fatta per un piccolo triangolino rosso, stilizzazione estrema del nuovo "logo" di Vasco (che voglia ripetere quello che ha fatto Prince???). Ma passiamo ai 10 brani, decisamente poco "incazzati" rispetto ai precedenti lavori. Diamogli un occhio: in "Un gran bel film" Vasco utilizza uno stile discretamente "ermetico" per le sue riflessioni sull'esistenza e cita, come in "Vita Spericolata", uno dei suoi attori preferiti, o almeno così si presume: Steve McQueen. Insolito attacco invece per "Benvenuto", tranquillissimo brano dedicato al figlio Luca, una sorta di predica e di ringraziamento a chi gli ha cambiato la vita. Ed ecco "Gli Angeli", che parte con un giro molto simile a "Va bene così" per poi evolversi: un testo decisamente romantico e malinconico. Il primo pezzo grintoso è "Mi si escludeva", in cui si parla di emarginati e razzismo. Dopo Silvia, Jenny, Gabri e Giulia ecco arrivare un nuovo personaggio: "Sally", evoluzione naturale delle succitate, è una ragazza che ha subito troppo e che è stanca di combattere... E qui finalmente si riconosce lo stile del buon vecchio Vasco. In "Praticamente Perfetto" il nostro si scaglia contro un ipotetico conoscente, ipocrita e fighettino... Continuiamo la carrellata con "Le cose che non dici", romantico appello a una donna che, appunto, nasconde troppe cose. Passiamo quindi al brano che dà il titolo all'album: "Nessun pericolo per te", sfogo contro chi vuole in assoluto dire la sua, consigliare per il meglio e interferire nella vita altrui. Il penultimo pezzo è "Io perderò" dove Vasco, indeciso, cerca inutilmente di tirare conclusioni, comprendendo infine di aver bisogno di qualcuno disposto a dargli una mano. L'ultima canzone è "Marea", in cui l'autore ricerca la sicurezza in una figura femminile. Che dire? Il disco è insolito rispetto ai precedenti (ma, a voler ben vedere, anche "Gli Spari Sopra" lo era), Vasco ha cambiato look ed è ancora più maturo di quanto non lo fosse prima. I brani sono, come sempre, da capire e, ancora una volta, stupendi e sempre incentrati sulle donne, sui soldi e sulla libertà di poter e dover fare quello che si vuole. Insomma, l'attesa è stata premiata, il disco è eccezionale e conferma come Vasco sia, oltre che profondo, anche capace di rinnovarsi, principalmente grazie alla sua capacità di sperimentare nuovi stili musicali pur mantenendo le radici della sua personalità. Insomma, dovete assolutamente averlo!!!

Stefano "BDM" Petrullo

INCONTRO CON TORI AMOS

Venerdì 12 gennaio 1996: sono le 11.00 e, dalla sala d'attesa dove con ansia aspetto il "suo" arrivo, si avverte il suono inconfondibile di un pianoforte; dev'essere "lei" e così Mao, senza dare nell'occhio, sbircia dalla porta socchiusa. Ed eccola, Tori Amos, in simbiosi col suo strumento preferito, impegnata a suonare una melodia di sottofondo mentre viene intervistata da MTV. E' quasi mezzogiorno quando, finalmente, quelli di MTV le permettono di dedicare tempo anche a noi. Durante l'attesa comunque abbiamo potuto vedere in anteprima il nuovo video "Caught a Lite Sneeze", in cui Tori si sdoppia in copie di sé stessa (naturalmente si tratta di un video da interpretare in chiave simbolica in cui lei, contando solo sulle proprie forze, cerca di rimettere in ordine la sua vita...e continuando a leggere capirete anche il perché!). Come molti fan probabilmente già sapranno, il 19 di gennaio è uscito il nuovo capolavoro di Tori Amos "Boys For Pele" ("che naturalmente non c'entra niente col calciatore" come ci suggerisce Tori), disco in cui l'artista si dimostra molto più matura, musicalmente parlando ma non solo: infatti anche i testi sono più profondi e tutto ciò è dovuto a un radicale cambiamento recentemente avvenuto nella sua vita. Per poco non mi commuovevo quando Tori ha cominciato a parlare della fine di una relazione nella quale credeva molto: per un po' di tempo infatti ha temuto che la sua vita dovesse addirittura finire con quella storia d'amore! La passione e la sua vitalità si erano esauriti completamente: "lui", la sua fonte di energia, non c'era più. Come ci spiega poi Tori, Pele è la divinità hawaiana del vulcano, la dea del fuoco, e proprio a lei si è rivolta per "riaccendere il fuoco" che l'amore finito le aveva spento: viene così finalmente svelato il significato del titolo dell'LP. Anche la copertina del nuovo album (che contiene ben 18 canzoni!) suggerisce una rottura col passato. Tori infatti impugna un fucile come si trattasse di un violino, perché proprio attraverso la forza della musica ha cercato di rimuovere il ricordo del suo ex. Nel retro-copertina invece, seduta tra serpenti striscianti, Tori tiene in braccio un maialino (non ci ha spiegato chi rappresentasse, ma lo abbiamo intuito!!!), con accanto un gallo appeso per le zampe (in inglese gallo, "cock", ha un doppio significato: andatelo a cercare sul vocabolario perché io non lo posso scrivere!). Tutte queste immagini, ha poi continuato a spiegarci Tori, le sono state suggerite non tanto dall'odio verso gli uomini, quanto dal loro modo di pensare (e qui il traduttore si è "impallato" in discorsi filosofici!), poiché essi spesso non riconoscono il potere e i diritti delle donne che, dal canto loro, sbagliano nel non rivendicarli. A questo punto bisogna ricordare che Tori è la figlia di un predicatore metodista di origine Cheerokee (per questo popolo le divinità sono sia maschili che femminili) e che quindi ha avvertito sin dalla prima infanzia questa differenza con la nostra cultura. Dopo aver abbandonato tali dissertazioni impegnative, siamo infine passati a qualcosa di più leggero, sebbene alquanto irritante per le orecchie di una donna. Un giornalista si è infatti lamentato per "l'eccessiva sensualità espressa da Tori durante i concerti". Tori infatti esterna chiaramente l'amore che prova per il suo pubblico, al quale cerca di donare tutto il suo affetto tramite la musica, con la sua voce e perché no, anche attraverso la sua fisicità (e chi l'ha vista "on stage" sa di cosa sto parlando). La risposta dell'artista è stata lapidaria: "Mi dispiace per te che dividi l'amore dal sesso; io non ci riesco e soprattutto non voglio!" Secondo Tori (e io sono con lei) un grande limite di uomini e donne consiste proprio nel non sapere conciliare questi due elementi dell'amore: il corpo e la mente. Con queste considerazioni è terminato l'incontro, che è durato più di un'ora e mezza. Mao e io abbiamo approfittato dell'occasione per farci fare un autografo e una foto ciascuno con Tori che, per inciso, è una persona molto alla mano e davvero simpatica. Per concludere, un ringraziamento a Daniela della CGD e a Mao che, portandomi con sé alla conferenza di Tori, sapeva di farmi un bellissimo regalo di compleanno!

STE

TORI AMOS - BOYS FOR PELE (CGD)

Dopo avere dedicato ampio spazio alla conferenza stampa, diamo uno sguardo al disco della dinamica Tori. "Boys For Pele", al primo ascolto, sembra lontano anni luce da "Little Earthquakes", ma ci ripropone la creatività di Tori che questa volta si è lasciata andare a sonorità molto più sperimentali, sia dal punto di vista strumentale che da quello più strettamente vocale. Il "cambiamento", se così si può chiamare, è evidente in pezzi come "Professional Widow", dove a tratti l'impostazione vocale ricorda quella di una certa Alanis Morrisette (quella di "You Oughta Know", avete presente?) e, sempre nello stesso singolo, "Caught A Lite Sneeze". "Boys For Pele" è comunque uno di quegli album a mio giudizio inclassificabili, al di sopra delle parti: chi apprezza l'estro di Tori Amos non potrà farselo sfuggire, mentre sono convinto che tutti gli altri lo troveranno oggettivamente noioso... Comunque, se vi interessa ascoltarne degli estratti e avete un accesso a Internet, fate un salto all'Url della Atlantic Records (http://www.atlantic-records.com), dove potrete assaporare campionamenti di una trentina di secondi di tutti i brani o addirittura la preview in tempo reale grazie alla tecnologia Real Audio! Ora non ci resta che aspettare il concerto... Byez!

MAO

THE CORRS - FORGIVEN, NOT FORGOTTEN (CGD)

Dalla magica isola di smeraldo, i fratelli Corr lanciano il loro primo album, "Perdonato, non Dimenticato" (e questa sensata affermazione meriterebbe una lunga digressione...), in cui il misticismo dei suoni celtici sposa il pop creativo anni '90. In sintesi, un felice matrimonio tra tradizione e attualità. The Corrs ritengono che la loro musica rispecchi il carattere dei loro connazionali: un mix di ottimismo e ombre o, per dirla con loro parole, "una speranzosa malinconia". Delle quindici canzoni, quelle di maggior impatto sono la spirituale "Forgiven, Not Forgotten", introdotta dalla tradizionale "Erin Shore", "Run Away", arrangiata in arabeschi, e la sensuale "Minstrel Boy". Violini, strumenti tradizionali e voci angeliche: veramente suggestivo!

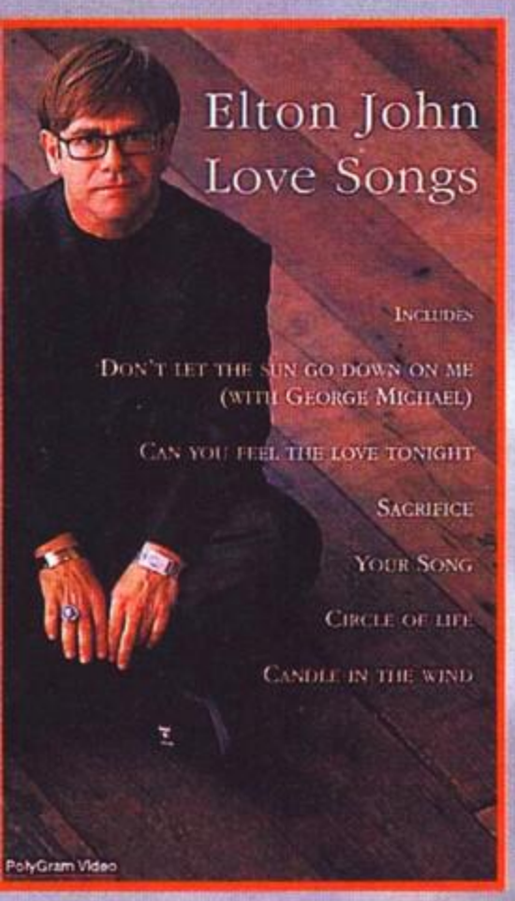
Cristiana

INCONTRO CON THE CORRS

Il 16 gennaio si è tenuta ai Magazzini Generali di Milano la presentazione alla stampa italiana del primo e nuovo album dei "The Corrs" ("Forgiven not Forgotten", sopra recensito), in pratica una conferenza molto informale oltre che un bel mini-concerto. Noi di Music Machine non potevamo mancare! Devo ammettere che, non avendoli mai sentiti nominare, sono giunto sul posto senza minimamente sapere di cosa si trattasse. Sono quindi stato piacevolmente sorpreso nello scoprire che i "The Corrs", provenienti dall'Irlanda, fanno un genere molto particolare e piacevole: un pop-rock misto a musica tradizionale irlandese. Tra l'altro, tutti e quattro hanno alle spalle esperienze di conservatorio, garanzia questa senza ombra di dubbio di musica di qualità. Del resto il loro produttore è il celeberrimo David Foster (12 Grammy Award, nonché produttore di Michael Jackson!), e nemmeno da lui ci si può aspettare pessimi prodotti. Inoltre nell'album sono presenti anche pezzi solo strumentali che, ascoltati dal vivo, hanno reso veramente bene. Come ho già detto, infatti, tutti i quattro fratelli hanno alle spalle anni di studi, logico aspettarsi dunque un ottimo utilizzo degli strumenti. E infatti hanno dimostrato di sapere tenere bene la scena, evidenziando una certa attitudine a stare sul palco poiché, come hanno confermato loro stessi durante la conferenza stampa, gli anni passati a suonare nei locali sono serviti sicuramente ad abituarli al contatto col pubblico. Un buon gruppo con ottime possibilità di sfondare dunque: se a questo aggiungiamo che sono belli, bravi e molto disponibili, non ci resta che far loro i nostri auguri!

Marco Prelini

VIDEO NOVITA'



ELTON JOHN - LOVE SONGS (Polygram)

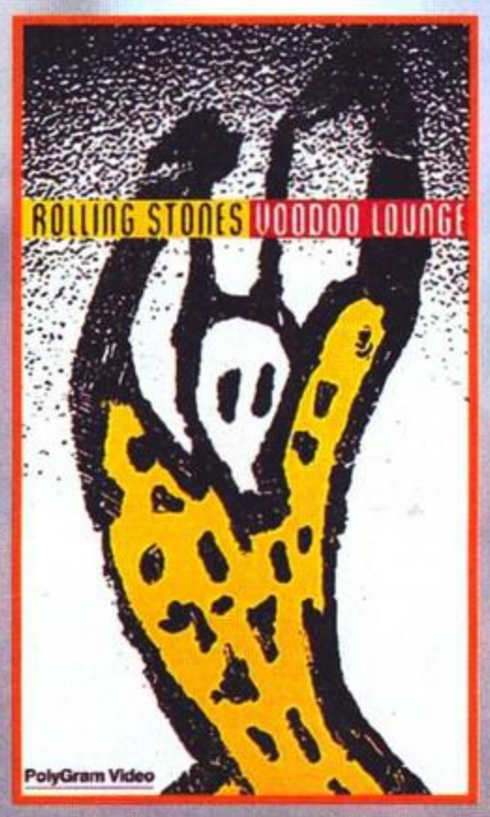
Romanticoni, all'attacco! E' giunto finalmente anche per voi il momento della riscossa: accomodatevi quindi in poltrona e, fazzoletti alla mano, preparatevi a godervi un'ora e mezza di sdolcinatezze! "Love Songs" (il titolo dovrebbe essere abbastanza esplicativo) ci propone infatti una selezione piuttosto nutrita di canzoni d'amore, tutte mirabilmente interpretate dal buon Elton John e dal suo inseparabile piano. E poiché il repertorio del suddetto consta di decine di brani, è facile immaginare che i video in questione facciano parte sia dell'archivio classico dell'artista che della sua produzione più recente. Oltre a vecchie e celeberrime canzoni strappalacrime come "Sorry Seems To Be The Hardest Word", "Your Song", "Daniel", "Blue Eyes" e "Candle In The Wind", vanno perciò segnalati anche i brani tratti dal film "Il Re Leone" ("Can You Feel The Love Tonight" e "Circle Of Life") e il nuovissimo singolo, "Blessed". Un mito senza tempo per cuori tenerissimi.

Roberta Zampieri

ROLLING STONES
VOODOO LOUNGE (Polygram)

Sono anni che si vocifera che questi quattro ultracinquantenni abbiano fatto un patto col diavolo per restare giovani ed effettivamente a vederli sempre così pimpanti il dubbio viene...
Per noi italiani, esclusi dal tour 1995, arriva almeno la videocassetta "Voodoo Lounge": 95 minuti di eccellenti performances, registrati al Joe Robbie Stadium di Miami e suddivisi in 17 pezzi tutti notissimi. Quali? "Angie", "Start Me Up", "(I Can't Get No) Satisfaction", "Brown Sugar", "Jumpin' Jack Flash", "Who Do You Love"... Contenti? E allora cacciatele queste benedette 32.000 lire!

Cristiana



ALMAMEGRETTA
SANACORE 1.9.9.5. (Polygram)

Questo mese assistiamo al grande ritorno delle band che fanno del patrimonio linguistico regionale il proprio cavallo di battaglia per proporre musiche sempre più affascinanti e coinvolgenti (anche se bisogna dire che gli Ustmamo' hanno perso qualche cosa...). Gli Almamegretta contano tre album all'attivo, ma l'ultimo, e indubbiamente il meglio riuscito, è "Sanacore", un piccolo capolavoro che ha portato la band napoletana alle luci della ribalta dopo un passato piuttosto anonimo e circoscritto ai centri sociali... Questa videocassetta è la testimonianza dei settanta e più concerti tenuti in giro per l'Italia quest'estate e ne segna la chiusura ideale, con la data registrata a Napoli il 29 settembre, dove il porto venne presidiato da 30.000 entusiaste persone! Il suono e la voce sanguigna, i testi interamente in napoletano e una verve fuori dal comune, portano gli Almamegretta a suonare per più di un'ora e mezza dal vivo: grandi pezzi come "Nun te Scurdà" (di cui troviamo anche il video originale del giovane regista partenopeo Pappi Corsicato, autore de "I Buchi Neri"), "Sanghe e Anema", "Ruanda" e la stessa "Sanacore". . Una bella regia corona il tutto: un video da tenere d'occhio!

MAO

LE RECENSIONI

3T - BROTHERHOOD (Sony)

Ecco comparire sulla scena musicale internazionale altri componenti della famiglia Jackson, per la continuazione di una tradizione di spettacolo che si trova ormai alla seconda generazione. Tariano Adaryll (Taj), Taryll e Tito Joe sono infatti i nipotini di Michael Jackson, e i figli del meno famoso Tito, il secondogenito tra i fratelli Jackson. Cresciuti in una simile famiglia, i tre hanno iniziato presto a suonare, anche perché sembrava loro una cosa naturale, e hanno assistito al successo dello zio da dietro le quinte, rimanendone decisamente influenzati; la loro crescita come artisti è avvenuta senza però trascurare tutta una serie di ispiratori, tra cui Elton John, i Beatles, i Doobie Brothers. Dopo molta attività tra le mura di casa, la svolta nella carriera dei tre fratelli è avvenuta con la serie televisiva "The Jacksons: An American Dream" e col film "Free Willy", del quale hanno scritto le musiche. In questo contesto si va a collocare il loro primo album, "Brotherhood". Realizzato in chiave funky soul, si inserisce nel panorama internazionale tra gruppi come i Boyz II Men, con ricercatezza di suoni e una musicalità ricca di melodie, arrangiate su ritmi per la maggior parte moderati. Le canzoni sono quasi tutte scritte, composte ed eseguite dai fratelli (in particolare - per quanto riguarda i testi e la musica - da Taj), ma possono anche vantare nomi come Babyface ("Why)" e collaborazioni nell'esecuzione come Herbie ("Gotta Be You"), Prince Markie Dee ("Brotherhood") o lo stesso Michael Jackson ("Why"). Un acquisto interessante.

Alex Rossetto

POE - HELLO (CGD East West)

Strano questo album, molto strano. Una vera e propria miscela di sonorità provenienti da stili completamente diversi, dal grunge all'Hip-Hop, passando tranquillamente per lo swing-jazz. Poe è in effetti un'artista particolarmente eclettica (è stata anche supporter di Lenny Kravitz nel suo tour americano), un prodotto della seconda metà degli anni novanta. A testimonianza di questo, possiamo ricordare che molti dei pezzi di questi album sono stati prodotti quasi completamente con l'ausilio di mezzi informatici, quindi potrete ben immaginare come molte canzoni siano "rivestite" di suoni tipicamente elettrici. Ciò non impedisce alla nostra, come già accennato prima, di spaziare tra vari campi musicali, sperimentando in ognuno di essi qualcosa di nuovo. Tutto ciò porta a un album abbastanza originale e in ogni caso piacevole. Andrebbe sicuramente ascoltato a lungo, per rendersi conto di cosa effettivamente sia, e mi rendo conto anche che non a tutti potrebbe piacere, perciò se ne siete incuriositi, mi raccomando: prima cercate di sentire tutte le canzoni. Nota finale. un'artista affascinata dai computer non poteva non avere anche un suo sito Internet. Come? E l'indirizzo? Ah, già, eccovelo: http://www.atlantic-records.com/poe/

Marco Prelini

LOS FABULOSOS CADILLACS - REY AZUCAR (Sony)

Se non sono pazzi non li vogliamo! Los Fabulosos Cadillacs sono nove spiriti liberi, ribelli e ribaldi, famosissimi in Argentina, il loro paese natale, dove i loro brani si cantano persino allo stadio. Approdano finalmente anche in Italia con il loro ottavo LP, "Re Zucchero", di genere rock-reggae-ska-pop-latin-afro-salsa-punky-party, che contiene veramente di tutto: da "Mal Bicho" (Mostriciattolo cattivo), che racconta gli ultimi giorni di un immaginario leader anarchico, al remake in versione ska di "Strawberry Fields" dei Beatles (secondo me, John Lennon più che rivoltarsi nella tomba sta ballando come un matto!), con la voce di Debbie Harry (alias Blondie) che canta in spagnolo. Del resto "i favolosi" non hanno mai pensato di fare un disco in inglese (prendano esempio tanti nostri cantanti) poiché, come loro hanno imparato questa lingua ascoltando i dischi inglesi e americani, così auspicano che gli altri musicisti imparino da loro lo spagnolo. Il ragionamento non fa una grinza. Simpatici e intelligenti, dunque... e strepitosi dal vivo!

Cristiana

C+C MUSIC FACTORY - ULTIMATE: THE GREATEST REMIXES (EMI)

I DJ Robert Clivillés e David Cole (produttori di hit per artisti come Mariah Carey, Aretha Franklin, Whitney Houston, Natalie Cole e Luther Vandross) sono gli ideatori di C+C Music Factory, un gruppo che ha riscosso un enorme successo nell'estate del 1991. Con la voce della cantante Zelma Davis e del rapper Freedom Williams, "Gonna Make You Sweat (Everybody Dance Now)" è stata una pietra miliare nella storia della dance e l'omonimo album, con 6 milioni di copie vendute, è finora l'album pop/dance più venduto negli anni novanta. Altre canzoni famose di quel periodo sono state "Here We Go (Rock & Roll) "e "Things That Make You Wanna Go Hmmmm...", con i video di questi tre successi che impazzavano in TV e in discoteca. Al loro secondo album, nel 1994, l'ormai affermata Zelma Davis era rimasta, mentre Freedom Williams era stato rimpiazzato dai Trilogy (Duran Ramos, Joey Kidd e Angel DeLeon). "Anything Goes" (questo è il titolo dell'LP) vede una sonorità rivisitata, con l'introduzione di musicalità reggae e salsa, pur continuando sulla linea della musica disco e dell'hip hop. "Ultimate" è una collezione di brani remixati tratti dai due succitati album, un prodotto di sicuro interesse per tutti i cultori della dance e dell'hip hop più di massa.

Alex Rossetto

I CONCERTI

TOTO
13/2 Torino -Palastampa
14/2 Roma - Teatro Tenda a Strisce
15/2 Milano - Palalido

LEO KOTTKE
21/2 Torino - Palastampa
22/2 Treviso - Teatro Edison
24/2 Corte Maggiore (CR) - Fillmore
26/2 Milano - Teatro Nazionale
27/2 Firenze - Teatro Puccini

LENNY KRAVITZ
16/3 Milano - Palatrussardi
Per informazioni: Barley Arts (Tel. 02/76009400)

LUCA CARBONI
19/2 Milano - Forum

JOAN ARMATRADING
24/2 Modena - Vox Club

BLUR
12/3 Milano - Propaganda
13/3 Modena - Vox Club
14/3 Firenze - Tenax

CLAUDIO BAGLIONI TOUR 1996
2-3-4/2 Roma - Palaeur
7-8/2 Caserta - Palamaggiò
11/2 Reggio Calabria - Palasport
13/2 Acireale - Palasport
16/2 Marsala - Palasport
20/2 Bari - Palaflorio
24/2 Perugia - Palasport
27/2 Firenze - Palasport
3/3 Modena - Palasport
7/3 Milano - Forum
11/3 Genova - Palasport
13/3 Forlì - Palafiera
15/3 Treviso - Palasport
18/3 Bolzano - Palaonda
20/3 Montichiari (BS) - Palageorge
22/3 Torino - Palastampa
Claudio Baglioni è in Internet all'indirizzo: HTPP://WWW1.IOL.IT/ROCKOL/BAGLIONI/INDEX.HTML
Per informazioni: Milano Concerti (Tel.02/48706097)

IN.SI.DIA
2/2 Pessinetto (TO) - Poison Apple
9/2 Castelnuovo d/G (VR) - L'Usignolo
9/3 Milano - Rainbow Club
15/3 Rezzato (BS) - Teatro CTM
Per informazioni: Target (Tel. 02/72000417)

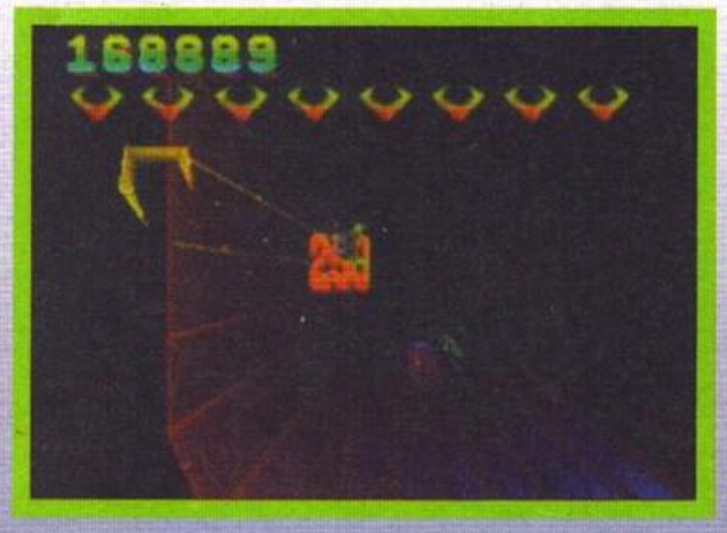
PITURA FRESKA
1/2 Brescia - Fandango
2/2 Biella - Babylonia
3/2 Nonantola - Vox
4/2 Recanati - Multisala B BarFly
6/2 Forlì - Naima
8/2 Bassano d/G - Crash
Per informazioni: Parole & Dintorni (Tel. 02/67071337)

Roberta Zampieri

TEMPEST 2000

ATARI

PORTA IL PURO DIVERTIMENTO DAL BAR AL TUO PC



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

100 GALASSIE DA ESPLORARE

COLONNA SONORA RAVE

OPZIONE DI GIOCO A 1 O 2 GIOCATORI

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
PC 386, 40 Mhz,
DOS 5.0, 2 Mb RAM,
VGA, CD.Rom DRIVE.

£ 89.900

ATARI PC CD ROM SOFTWARE

Numero Verde
167-821177

LEADER

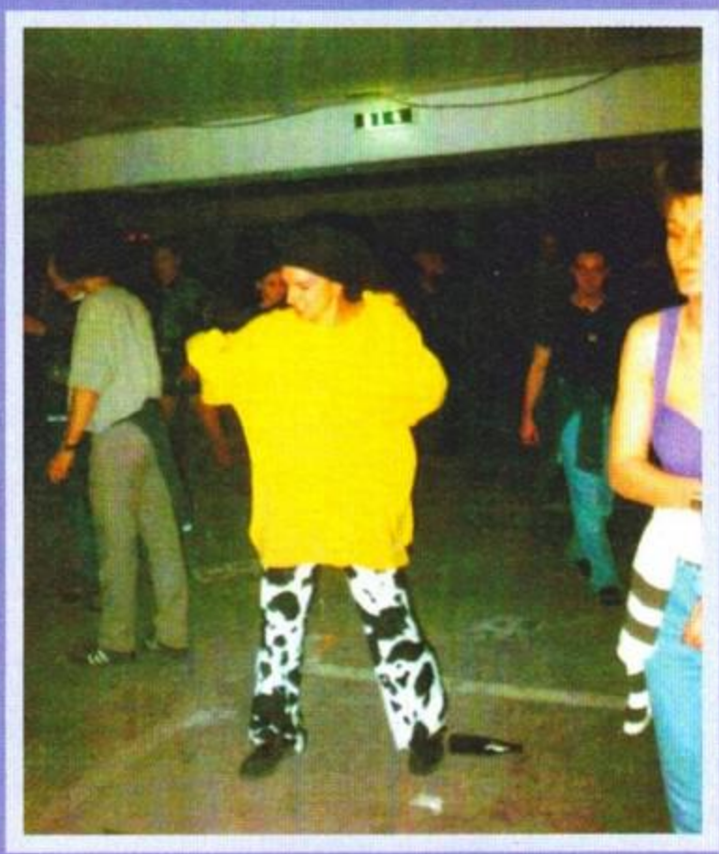
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

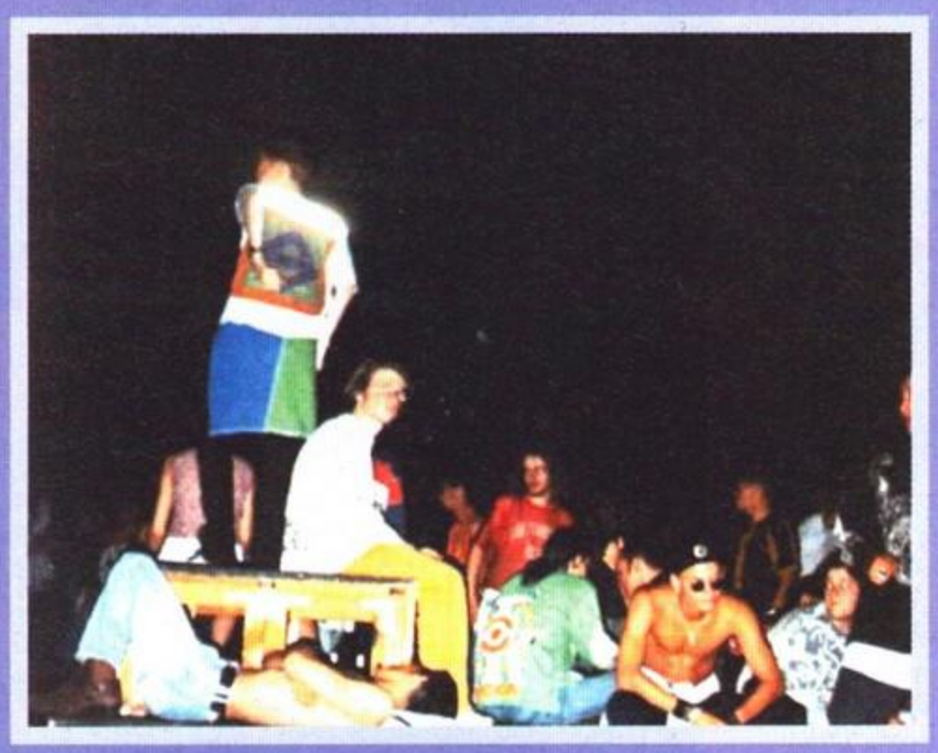
48 SPECIALE MUSIC MACHINE
HOURS IN THE NOBODY'S LAND

Vivere, Sognare, Sentire, Pensare e per quelli come noi che non sanno odiare lasciateci lo spazio, lo spazio per ballare; noi, in fondo, vogliamo soltanto il nostro mondo!!!

Proprio oggi in redazione ci è giunta la notizia di un'incredibile festa di Carnevale, probabilmente la più mastodontica manifestazione dance mai vista qui in Italia e anche in Europa: per dovere di cronaca, ve ne parliamo...
Le discoteche, si sa, sono da sempre additate come capro espiatorio per il consumo di droga, gli incidenti stradali e tutti quegli aspetti negativi ai quali molto spesso la società non sa dare una spiegazione plausibile. Vai a 200 Km/h e fai un incidente? Probabilmente è perché sei stato in discoteca e, frastornato da tutto quel terrificante rumore (perché non è certo musica...) e dalla stanchezza, ti sei trovato ad andare a sbattere contro un muro. Ti muore il gattino per denutrizione il Sabato sera che i tuoi non sono in casa e tu sei andato in discoteca... Allora la colpa è della discoteca. Siamo quasi arrivati a questi livelli e, sinceramente, chi come me frequenta in maniera assidua le sale da ballo di tutta Italia (siano esse canoniche o più di tendenza) non può che mettersi le mani nei capelli e cercare di capire perché questo luogo di divertimento, di sfogo e, per alcuni, di espressione, venga criminalizzato a tal punto. Mah.
Ad ogni modo parliamo di quest'evento davvero eccezionale organizzato proprio per dimostrare quanto la discoteca non sia un posto di perdizione quanto appunto d'incontro per giovani che vogliono solo divertirsi, sfogarsi ballando e fare amicizia (magari anche o soprattutto con l'altro sesso); il suo nome è 48 HOURS IN NOBODY'S LAND (ovvero "48 ore nella terra di nessuno"), titolo azzeccatissimo: le discoteche sono un punto d'incontro di gente comune che lavora, pensa e possiede una vita indipendente sulla quale nessuno può permettersi di sindacare (ma in discoteca non importa se sei manager o disoccupato. Importa solo che sia tu!).
Il titolo quindi la dice lunga: 48 ore a partire dalle 23:00 del 23 Febbraio per finire alle 23 di Domenica 25 Febbraio. Un after coi controfiocchi. Ma chi suonerà mai per 48 ore senza fermarsi mai? Non certo un DJ solo, anzi, ci saranno nomi tra i più importanti della scena dance italiana ed europea.
La manifestazione, grazie alla collaborazione degli organizzatori di tutta Europa, avrà come target i quattro generi di musica che vanno di più nelle sale di tutta Europa: Commerciale, Underground, Progressive e infine Black.
Volete un paio di nomi? Nessun problema!
Il box che segue contiene l'elenco dei DJ che suoneranno. Noi di TGM (almeno io, il Raffo e Mauro, mio carissimo amico) ci saremo quasi sicuramente sparsi tra i 12.000 metri quadrati del "Coliseum", l'anfiteatro dell'autodromo di S.Monica a Misano Adriatica. Oltretutto è facile da raggiungere. Fateci un pensierino sia che vi piaccia la discoteca sia che la odiate: nel primo caso vi divertirete un sacco, nel secondo potreste anche cambiare idea. Basta avere lo spirito giusto! Oltretutto in prossimità dell'anfiteatro sono presenti un ampio parcheggio, un bar e un ristorante. Se poi voleste dormire ci sono anche degli alberghi vicinissimi all'autodromo... Meglio di così!
See ya...

Stefano "BDM" Petrullo





MA IO CI VOGLIO ANDARE, COME DEVO FARE? NON TI DEVI PREOCCUPARE...

L'autodromo di Santa Monica è situato a 110 Km a sud di Bologna, 15 Km a sud di Rimini e a 80 Km a nord di Ancona. E' facilmente raggiungibile in questi modi:

AEREO: Aereoporti di Bologna, Falconara (AN) e Miramare di Rimini
TRENO: Stazioni di Cattolica, Riccione (a 5km di distanza) e Rimini (15Km di distanza)

AUTO: Autostrada A14 uscita Riccione oppure Cattolica.

I NOMI, I GENERI E LE DATE

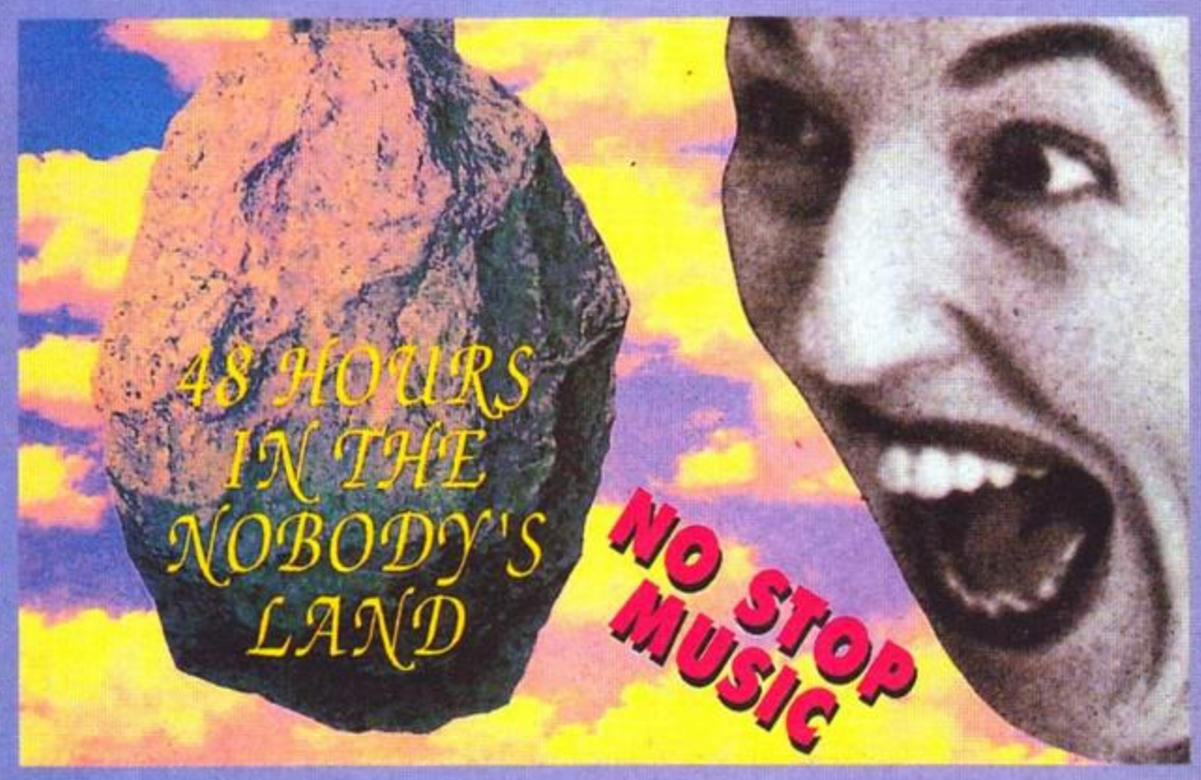
VENERDI' SERA E DOMENICA MATTINA: Musica rigorosamente UNDERGROUND con Danny Tenaglia (dagli USA), Ralf (direttamente dal Cocoricò, scusate se è poco...), Claudio Coccoluto, Ricky Montanari (dall' Echoes-Misano), Flavio Vecchi (dal Matis-Bologna), Massimino (dal Peter Pan- Riccione), Joe T. Vannelli (dall'Exogroove), Sauro (dal Red Zone di Perugia), Rame (dall'ECU di Rimini), Daniel MC (dall'UDM di Ginevra), Ivan Iacobucci (Underground City, Pescara), Nino Scarico (Fitzcarraldo, Arezzo) e tantissimi altri. Infine, come ospite, Show Live di Mila (Kult Records, New York).

SABATO E DOMENICA POMERIGGIO: PROGRESSIVE sound con Supernova, Data e Lowen Bandinger dal Silver Fish di Londra; Leo Mas dall'Exogroove, il mitico Gianni Parrini dal Cellophane di Rimini, Andrea Romani dal Red Zone di Perugia, nientepopòdimeno che Ricky Le Roy, Francesco Farfa e Joe Kiticonti dalla grandissima Insomnia di Pisa; Gabri Fasano dal Jaiss di Empoli, Gianni Agrey dal Teatriz di Ravenna, Arabella da Manchester e tantissimi altri.

SABATO MATTINA/POMERIGGIO E SABATO SERA: Musica COMMERCIALE con Molella, Datura, Digital Boy e Prezioso; e ancora Davisa e DJF da Match Music TV, Doctor Felix da R.D.S.
In più tra gli ospiti Hip Pop: "One Love" show live: Wein Brown, Master Freez, Giulio Sax, Andrea e tanti altri

VOCALIST DELL'EVENTO: Sissy (S. Diego- California), Zicky il Giullare (Insomnia-Pisa), Roberto Francesconi (Jaiss-Empoli), Bettina Universo Beta (Ashram-Firenze), Louis (Prince-Riccione) e Alex Anconitano (Underground City-Pescara).

PER MAGGIORI INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI...
0541/615572
0541/615197



TGM Movie

Dopo un mese tranquillo come quello di gennaio, si prepara una vera e propria invasione delle sale cinematografiche. Se avete la possibilità di fare un abbonamento per il cinema, questo è il momento giusto...

Andrea Fattori

STRANGE DAYS

In America è già un mito da molti mesi e, anche se in Italia non vi è stato lo stesso scalpore, Strange Days si preannuncia uno dei film più interessanti della stagione, almeno per un pubblico di appassionati di informatica, fantascienza e tecnologia.
Siamo nel 1999, alla fine dell'anno per la precisione. Il 2000 è alle porte, la soglia per un nuovo periodo di speranza o per la distruzione della civiltà. Questi ultimi giorni potrebbero essere la chiave per risolvere il dubbio. Ma Lenny Nero (Ralph Fiennes, il bravissimo interprete del comandante nazista di Schindler's List), ex-agente di polizia, non è interessato a tutto ciò. Lui vende sogni, vende le emozioni della gente, registrate e fatte rivivere da clienti in cerca di frammenti di vita. Non importa molto che il mondo viva o muoia, almeno così lui crede.
Qualcosa di terribile, però, è destinato a scuotere la vita di Lenny: Iris, una ragazza che faceva "lavoro di collegamento" per lui, viene assassinata, e Lenny riceve una "registrazione" del fatto. Rivivendo direttamente la registrazione, Nero si trova emotivamente legato all'assassino e decide di andare fino in fondo alla storia. Ad aiutarlo saranno soltanto Mace (Angela Bassett), una guardia del corpo professionista nonché sua migliore amica, e Max (Tom Sizemore), anch'egli ex-agente, che oggi sopravvive grazie a una pensione di invalidità e a un invidiabile cinismo.

Il labirinto di segreti e verità che si nasconde dietro l'omicidio condurrà Lenny alla scoperta di una realtà inaspettata, dalla quale potrebbe dipendere il suo futuro e quello dell'intera Los Angeles.
Un film cupo, appartenente al filone cyberpunk (un po' alla Blade Runner, per intenderci), che unisce atmosfera e intrigo in una miscela davvero esplosiva. Prodotto dal grande James Cameron (al quale dobbiamo Terminator e Terminator 2, Aliens e True Lies), Strange Days è diretto dalla brava Kathryn Bigelow, che sul proprio biglietto da visita può vantare la regia di Point Break e Il Buio Si Avvicina. Da non perdere per gli appassionati della fantascienza più cupa.

ASSASSINS

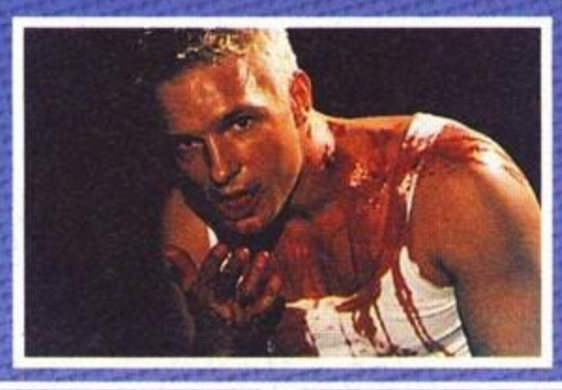
In un mondo dominato dalla violenza, essere un assassino può diventare il traguardo per un giovane ambizioso e privo di scrupoli. Miguel Bain (l'amatissimo Antonio Banderas) non è però un uomo capace di accontentarsi: lui deve essere il migliore, l'assassino più quotato, il più bravo, il numero uno. E per riuscirci non ha altra scelta se non quella di eliminare ogni concorrenza.
Per Robert Rath (Sylvester Stallone) il gioco è diverso. Divenuto un assassino durante la guerra fredda, quando il suo paese lo aveva convinto a combattere contro un nemico mostruoso e spietato, ha ora capito quanto diverse siano le cose. Oggi sono gli interessi, non gli ideali, a guidare le azioni di un uomo come lui, ma in questi termini non ha intenzione di restare ancora nel giro. Prima di potere essere veramente libero, però, dovrà affrontare un ultimo lavoro: sopravvivere all'ambizione del giovane Miguel. Nelle sue mani non si trova soltanto la sua vita, ma anche quella di Electra (Julianne Moore), esperta in sistemi di vigilanza, isolata dal mondo, priva di appigli e appoggi, che in Rath vede l'unica possibilità di fuga dal mondo corrotto e crudele al quale appartiene.
Una storia indubbiamente piena di azione e di forza, che vede due degli attori di azione più amati del momento in un titanico scontro, naturalmente all'ultimo sangue. Secondo quella che sembra essere l'inclinazione del momento, il film offre comunque diversi momenti di umorismo, quasi a voler spezzare la fortissima tensione di questo pericoloso triangolo di morte.
Assassins è diretto e prodotto da Richard Donner, indubbiamente uno degli uomini più quotati di Hollywood nel settore dei film di azione: delle sue opere ricordiamo Superman, Arma Letale (tutti e tre i film), Ladyhawk e Maverick, oltre a una serie incredibile di telefilm.
Il film giusto se cercate azione, tensione e anche un po' di divertimento.

DRACULA - MORTO E CONTENTO

Memore del grande successo ottenuto con il grande Frankenstein Junior, Mel Brooks torna all'attacco del genere horror più classico; questa volta, a cadere sotto la sua impietosa e pungente satira è nientemeno che Dracula, il signore dei vampiri che ha recentemente rivissuto un periodo di notevole fama. A vestire i panni del crudele succhiasangue è Leslie Nielsen (Una Pallottola Spuntata), e questo dovrebbe essere già un indizio più che sufficiente sullo spirito del film.
Ambientato alla fine dello scorso secolo, il film dipinge un Dracula assolutamente inetto e tutt'altro che temibile, offrendo divertentissime parodie dei più celebri successi legati al vampiro, da quello di Coppola al più recente Intervista con il Vampiro.
Un film divertente e scanzonato, che segna il grande ritorno del maestro della parodia.

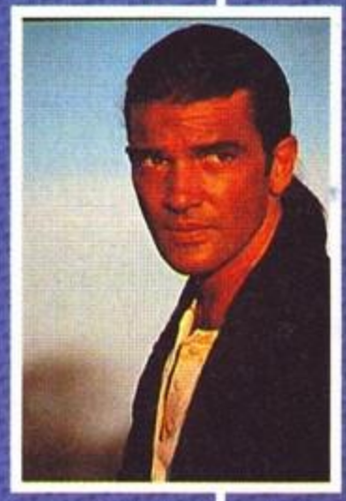
LA SINDROME DI STENDHAL

Altro grande ritorno nell'ambito horror, ma questa volta serio, è quello di Dario Argento, nuovamente accompagnato dalla giovane figlia Asia. Il film racconta la storia di una ragazza in preda ad allucinazioni (la Sindrome di Stendhal, appunto), che si trova a fronteggiare un assassino in un continuo passaggio tra stato cosciente e visioni. Sfruttando questo espediente, Dario Argento riesce a sfruttare al massimo la propria capacità di creare tensione e paura, mentre lo spettatore cerca disperatamente di distinguere finzione e "realtà".
Gli appassionati del regista e del suo particolare genere horror non resteranno delusi.



DESPERADO

Ancora per le ammiratrici di Antonio Banderas (ma non solo per loro), Desperado racconta la storia di un eroe messicano, artista e musicista vestito di nero con una chitarra piena di armi, che cerca la propria vendetta tra i signori della droga. Lui è il Mariachi senza nome e il suo è un sentiero di sangue.



Diretto da Robert Rodriguez, già regista dell'acclamato El Mariachi e amico di Quentin Tarantino (il grandissimo regista di Pulp Fiction e Le Iene, che in questo film ci regala anche una propria breve apparizione), il film è un vero e proprio western moderno dove però l'azione e la violenza si mescolano perfettamente a umorismo e velocità, rendendo la sceneggiatura estremamente scorrevole e capace di catturare lo spettatore.
Un film forte di un regista che ha dimostrato ottime capacità e che non mancherà di tenervi inchiodati alla poltrona.

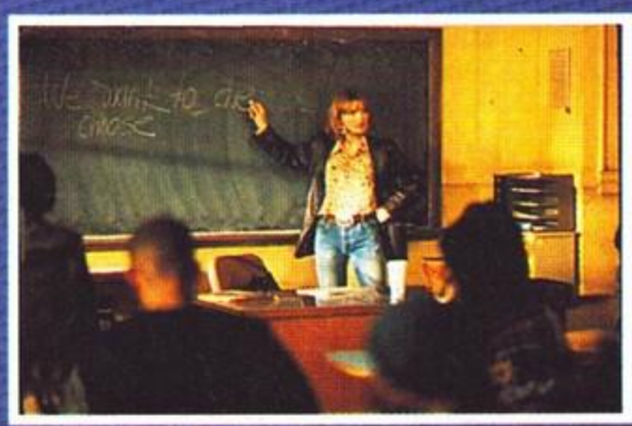
SPECIES - SPECIE MORTALE

Grandissima attesa per questo nuovo e spettacolare film di fantascienza, un grande ritorno ai vecchi, cari e cattivi alieni, quelli che - tanto per intenderci - hanno intenzione di conquistare il mondo.
La storia, partendo da una base reale, ipotizza l'avvenuto contatto con una razza aliena. In particolare, uno dei tanti messaggi lanciati nello spazio a favore di eventuali forme di vita viene evidentemente captato, e presto giunge una risposta, la prova che esiste veramente una forma di vita, oltre alla nostra, nella galassia. Un primo messaggio degli alieni rivela una formula particolare per un catalizzatore del gas metano, in grado di fornire una riserva infinita di combustibile non inquinante e dimostrare allo stesso tempo lo spirito amichevole della nuova - e palesemente avanzata - razza. Il secondo messaggio contiene invece una particolare formula di DNA (così come accade anche nei messaggi che vengono lanciati dalla Terra). In un laboratorio segreto questa viene elaborata e iniettata in un centinaio di ovuli umani. Di questi, solo uno si sviluppa completamente, dando vita a una normale bambina umana, Sil, che nel giro di poche settimane dimostra già diversi anni di età. Apparentemente tutto è tranquillo e nella norma, ma qualcosa di terribile si cela dietro questa creatura: durante la notte, infatti, a Sil spuntano aculei lungo tutta la schiena. Gli scienziati decidono di terminare la bambina prima che possa accadere qualcosa di terribile, ma questa riesce a fuggire nel deserto alla volta di Los Angeles; la caccia all'alieno è aperta.

Il fatto che Species si proponga come un grande evento dal punto di vista della fantascienza viene chiaramente dimostrato da due elementi: il cast artistico e quello tecnico. A supportare una storia decisamente interessante, infatti, troviamo nomi del calibro di Ben Kingsley (premio Oscar) nei panni dello scienziato Xavier Fitch, a capo dell'operazione, H.R. Giger (Mr. Alien), Richard Edlund (quattro Oscar per gli effetti speciali) e Steve Johnson (vincitore di un Emmy Award) al trucco.
Il film unisce spettacolarità, tensione, azione e paura, in un cocktail veramente esplosivo. Un evento assolutamente imperdibile per tutti coloro che apprezzano la fantascienza paranormale (se vi piace X-Files siete a posto), ma anche per chi cerca semplicemente un po' di emozioni.

PENSIERI PERICOLOSI

La vita non è sempre facile. E se nasci in un quartiere povero, in una città incapace di prendersi cura di chi ne ha bisogno, destinato a essere sempre considerato un fallito o un criminale, allora non è mai facile. Ma questo è sufficiente per vivere rassegnati, per lasciarsi travolgere e trasportare senza lottare? Per LouAnne Johnson (Michelle Pfeiffer), no.
LouAnne ha trascorso nove anni nell'esercito americano, come marine, e ora vuole realizzare il proprio sogno: diventare un'insegnante di lettere. Ma mentre sta portando avanti il proprio tirocinio, entra in contatto con una realtà terribile: quella dei ragazzi disagiati della Northen California High School. Cresciuti ai margini di una società ipocrita, perbenista e distaccata, questi hanno imparato che per loro non c'è né futuro né speranza. Ma LouAnne non è d'accordo: lei ha imparato a lottare, a non arrendersi, e sa che le cose si possono cambiare.
Tratto da una storia vera, questo film si scaglia contro un sistema sociale e scolastico assolutamente sbagliato, inefficiente nel preparare i giovani alla vita, capace soltanto di portare pregiudizi e di soffocare speranze. Ed è un discorso che non si limita certo alla situazione americana...



BABE - MAIALINO CORAGGIOSO

Riprendendo in chiave totalmente diversa il concetto che si trova alla base de La Fattoria degli Animali, Babe ci offre un divertentissimo quadro di animali parlanti. Babe è un maiale bianco dello Yorkshire e, al suo fianco, si trovano due Border Collies (una razza di cani pastori), una papera indiana, due pecore e un gatto persiano blu. Attraverso questi animali, il regista Chris Nooan ci offre una parodia della rigidità e dell'inflessibile cocciutaggine del sistema in cui viviamo. Gli animali della fattoria ci mostrano, attraverso i loro comportamenti, la struttura della nostra società, mentre Babe si ribella a tutto questo, sovvertendo l'ordine.

Il film è chiaramente molto gustoso per lo spirito comico che lo anima, ma nasconde in realtà un significato molto più profondo. In ogni caso, che siate attratti dall'uno o all'altro aspetto, può comunque essere un'esperienza molto interessante.

007 - GOLDEN EYE

Torna, dopo un'assenza prolungata e una serie di vicissitudini, la spia più amata del mondo. Nato dai racconti di Ian Fleming, nel lontano 1952, James Bond, agente 007, rappresenta tutto ciò che una spia vorrebbe essere, almeno nella fantasia: abile, intelligentissimo, fortissimo, amato da tutte le donne, rispettato dagli avversari, capace di cavarsela anche nelle situazioni prive di uscita, dotato di un invidiabile bagaglio di trucchi super-tecnologici e sempre pronto a rischiare la propria vita per salvare l'umanità. Ian Fleming, in origine, aveva creato questo personaggio come una parodia degli agenti segreti che popolavano allora libri, fumetti e cinema. Ancora oggi, per molti James Bond rappresenta proprio questo, un umorismo sottile e ben orchestrato, anche se per i più è divenuto proprio l'eroe che Fleming aveva intenzione di deridere (ma, considerato il successo ottenuto, penso che non se ne sia poi troppo dispiaciuto).
Comunque, dopo le fortunatissime avventure di Sean Connery e Roger Moore, l'agente 007 ha attraversato un periodo difficile, durante il quale diversi attori hanno provato - sempre con pessimi risultati - a vestirne i panni. Oggi, speriamo, sembra che la spia più amata del mondo abbia trovato un degno interprete in Pierce Brosnam, irlandese di origine e inglese di scuola, recentemente apparso in Mrs. Doubtfire e comunque celebre per il divertentissimo telefilm Remington Steel.

Ma cosa può fare 007 oggi, dopo la caduta del muro di Berlino, quando i vecchi nemici si sono trasformati in cari amici? Semplicemente volgere lo sguardo altrove e ritrovarsi a combattere contro i propri stessi compagni. No, non vi preoccupate, Bond non ha deciso di saltare la barricata e passare al nemico: è il nemico che è arrivato in casa, in particolare nei panni di un agente segreto, un tempo collega e amico di 007.
Cambiano i tempi, cambia la storia e cambiano addirittura gli interpreti, ma una cosa resta sempre uguale: James Bond è ancora la spia più incredibile del mondo e le sue avventure continuano a dimostrarlo. 007 - Golden Eye è un film di azione diverso da quelli che ci vengono proposti dal cinema moderno, ma sicuramente non meno valido o interessante.

THE NET - INTRAPPOLATA NELLA RETE

A Hollywood c'è gente che ha un'idea forse un attimo esagerata della Rete Informatica nonché delle sue attuali possibilità, e The Net ci sembra dimostrarlo perfettamente. Interpretato da Sandra Bullock, recentemente apparsa in Speed e Demolition Man, questo film racconta la storia di una ragazza appassionata ed esperta di computer, navigatrice della rete e sempre alla ricerca di siti in cui curiosare. Proprio questa sua passione la conduce a scoprire qualcosa di molto grosso e, prima che lei stessa possa realizzare ciò che sta accadendo, si apre una spietata e frenetica caccia all'uomo - o alla donna, se preferite -, che la vede vestire i panni della preda. Il suo mondo verrà completamente distrutto, la sua vita cancellata e i suoi amici uccisi, mentre ad Angela (questo il nome del personaggio) non resterà che fuggire e fare ricorso a tutta la propria inventiva per sopravvivere.
The Net, diretto da Irwin Winkler, è indubbiamente un buon film dal punto di vista dell'azione e della tensione, ma viene parzialmente rovinato da assurde esagerazioni - degne forse del più sfrenato 007 -, nonché da un utilizzo assolutamente incredibile della rete (lo sapete che collegandovi in Internet sarete capaci di controllare le telecamere a circuito chiuso degli ospedali?).

IL PADRE DELLA SPOSA 2

Dopo le divertenti vicissitudini che lo avevano visto protagonista de Il Padre della Sposa, Steve Martin torna a interpretare il ruolo di George Banks in questo sequel. Ma chi sarà a sposarsi questa volta? Nessuno, non vi preoccupate. L'unico problema è che Annie (Kimberly Williams), sua figlia, sta aspettando un bambino. Cosa c'è di strano? Niente, ma George si sente ancora giovane, si è appena ripreso dallo shock del matrimonio di Annie e ha giusto adesso cominciato a gustarsi la vita. Ma questo è ancora niente: il vero dramma è che anche Nina (Diane Keaton), sua moglie, è nelle stesse condizioni della figlia: anche lei aspetta un bambino.

E così, per George si profila un agghiacciante realtà: diventerà contemporaneamente nonno - un ruolo per il quale si sente troppo giovane - e nuovamente padre - per il quale si sente invece vecchio. E a rendere il tutto ancora più terribile, Frank Eggelhoffer (Martin Short), svitato e visionario esperto del settore feste, si occuperà del ricevimento. Insomma, ce n'è abbastanza per mettere nuovamente in ginocchio il povero George...

COMPLETAMENTE IN ITALIANO
ABSOLUTE ZERO
DELPI
ANCHE UN MARINE SAREBBE NERVOSO
DALLE RECONDITE PROFONDITÀ DI UN SATELLITE COPERTO DI GHIACCI PERENNI EMERGE UNA MINACCIA ALIENA CHE SCONVOLGE LA VITA TRANQUILLA DI UNA PICCOLA COLONIA MINERARIA.
PREPARATI AL COMBATTIMENTO FANTASCIENTIFICO DELLA TUA VITA!
- 7 VEICOLI E 13 SISTEMI DI ARMAMENTI DA PROVARE
- 30 MISSIONI
- 7 PERSONAGGI IN CUI IMMEDESIMARSI
CD.Rom
REQUISITI TECNICI:
PC 486, 50 MHZ,
8 Mb RAM, DOS 6.0,
CD.Rom 2X, SVGA.
MANUALE IN ITALIANO
£ 99.900
DOMARK
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
LEADER

CORSA? NO... ROCK N' ROLL? NO... É

BIG RED RACING

L'ultimo gioco di corse fuori strada. Deserti, neve, fiumi, cave minerarie. Corri e non fermarti mai una volta scelto il mezzo: un dune buggy, un hovercraft, un gommone... Al ritmo del rock n'roll.

- 12 veicoli da provare
- 18 percorsi diversi
- opzione di gioco multiplayer (fino a 6 giocatori).

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
PC 386, 4 Mb RAM, CD.Rom 2X, SVGA.

MANUALE IN ITALIANO

£ 99.900

DOMARK

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

A CARNEVALE OGNI POSTA VALE!

Voi non avete la minima idea dei salti mortali che dobbiamo fare, ogni volta, noi redattori per scrivere un articolo che a Max vada bene al primo colpo. Le abbiamo provate veramente tutte: dall'ipnosi all'autoinduzione (cercando di convincerlo della qualità dei nostri testi la mattina presto, verso le 8, quando di solito lui va a dormire...), e inserendo persino titoli subliminali come quello là sopra. Sapete, uno legge "a Carnevale ogni posta vale", e già si mette di buon animo, dice "massì, in fondo siamo in clima scherzoso, va tutto benone... ah, che storia!", e invece niente. Con Max questi subdoli espedienti non funzionano. Comunque sia, bando alle ciance e tuffiamoci in questo nuovo appuntamento col TGM Mail, ricco di domande e suggerimenti, critiche e risposte sagaci (come al solito). Credo sia da notare come Windows 95 abbia catalizzato non poco la vostra attenzione (e le vostre invettive): siamo quasi tentati di portare avanti il discorso per qualche mese... Da segnalare anche la più divertente "weird parade" che ci sia mai giunta fino ad oggi, e gli insulti di un lettore al Paolone che, probabilmente, troveranno un po' di spazio il mese prossimo. Per il resto, buona lettura!

Noi Bovas

SPECULAZIONI ENDOERGONICHE

Miei karissimi amici (posso chiamarvi così, non è che mi consegnate a Max come kavia per i suoi esperimenti?), devo dire che battendo questa missiva sono colto da due stati d'animo contrastanti. Da una parte c'è la paura di chi, per la prima volta, si appresta a una simile mansione maniacale (ehmm... è stato più forte di me... chiedo perdono in ginocchio), dall'altra la voglia di dire quello che penso, di fare comunione con il consorzio umano delle mie idee, cosa che ritengo essere una delle più nobili e sante tra quelle che ci elevano al di sopra delle bestie. Orbene, ho appena finito una partitina a Doom e tra una fucilata e l'altra mi sono detto "perché non scassare un po' 200.000 italiani circa?". Proviamo a ripensarci tutti ancora una volta... la fragranza dello shotgun, la freschezza del plasma rifle, la gioiosa evanescenza del BFG 9000... ricordiamoli nel nostro cuore e diciamogli addio. No, non che sia ormai sorpassato, anzi, nel settore dell'ultraviolenza tecnologico/demoniaca non c'è ancora nessuno capace di tenergli testa (Speriamo in Duke Nukem 3D). Quello che voglio dire è che Doom ha segnato un'epoca, è stata fantastica, ma è comunque ancorata al passato e sta passando. Sembra strano parlare così di soli tre anni fa, eppure, se ci pensate bene, dal punto di vista tecnologico sembrano passati tre secoli. Allora il computer medio era (e solo per un'élite) un 486 DX 33 con 4 MB di RAM e 100 Mb di hard disk, mentre il lettore CD era ancora fantascienza. Oggi già c'è bisogno di Pentium 100, Hard Disk da un giga o giù di lì, 16 Mb di RAM e lettore 4x (per un acquisto sicuro). Dove saremo nel 2000? Dove vogliamo andare? E' questo il punto. E' questa la domanda che sempre, nel cuore dell'individuo quanto della società, sorge ad ogni momento critico (e non c'è dubbio che il nostro lo sia). Insomma, il futuro del mondo videoludico non è una cosa fuori dal mondo, non esiste di per sé, non è un'idea platonica. Come in molti altri eventi, anche per questo sarà necessario affidarci ai cari vecchi ideali che oggi fanno quasi vomitare tutti quelli che ne sentono parlare, ma senza i quali non si va da nessuna parte. Bene, mentre vi parlo la sonda Galileo sta penetrando nell'atmosfera di Giove, e questo, se non una certezza, mi sembra già un buon inizio, a discapito dei tagli di bilancio che deputati ottusi si ostinano a far approvare. Cosa credete che abbiano per la testa i tecnici che passano la vita a calcolare orbite di sonde che non vedranno mai, quelli che spendono le proprie ore libere attaccati al telescopio o gli astronauti che da vent'anni, come dei camionisti, non fanno che portare su satelliti più o meno importanti, più o meno noti? Ve lo dico io, se non lo avete ancora capito da soli: i sogni. I sogni di chi vuole le stelle e i pianeti come nuova dimora, una febbre, una passione. Cosa rende i grandi personaggi della storia tali? La stessa identica cosa. Di che cosa abbiamo bisogno noi perché il nostro passatempo preferito (che ormai si sta trasformando in qualcos'altro) non si ammuffisca negli stampi delle solite idee? Provate a rispondere voi. Perciò non credete a chi vi dice che il mondo non è fatto di sogni. Lo è eccome! Probabilmente chi vi parla così lo fa solo perché LUI non è riuscito a realizzare le proprie idee. Senza i sogni saremmo ancora nelle caverne. Perciò il miglior augurio che posso fare a voi e a me in questo scorcio di fine millennio (qui ci vorrebbe la musichetta di 2001 Odissea nello spazio) è questo: abbiate degli ideali, vostri e personali, e non preoccupatevi se a prima vista sembrano irrealizzabili. Più strani saranno, più passione richiederanno. E che ci crediate o no, il carburante della storia, delle rivoluzioni e dei videogiochi (che ne sono la massima espressione) è proprio questo. Buon 1996 a tutti.

Giandomenico

"Capitano Norton della Endeavor" Amato.

PS Chi ha capito da dove ho preso il soprannome si merita un miliardo.
P.P.S. Ovviamente siete fantastici, ma c'era veramente bisogno che ve lo ricordassi io?

Che dire dell'originale missiva di Giandomenico? Paolo e io pensiamo che sia un vero e proprio capolavoro... Che vita sarebbe se non fosse possibile sognare, sollevandosi dalla quotidiana ovvietà? Probabilmente vivremmo tutti come degli zombie, incapaci di provare emozioni, persi nella banalità di una vita priva di emozioni... Diremmo che a questo punto ogni commento potrebbe risultare superfluo. Merita invece un piccolo approfondimento il lato "fantastico" del "sogno", inteso come scoperta, innovazione. Effettivamente ci aspettavamo dalle nuove tecnologie un salto in avanti, qualcosa di cui Doom e soci dovevano rappresentare solo l'inizio. E invece? Da una parte c'è chi fa a gara per usare la modalità 640x480 invece che la 320x200 anche in modalità "pseudo-tridimensionale", dall'altra c'è un manipolo di software house senza scrupoli che si diverte a riempire di filmati quattro o cinque CD alla volta, senza preoccuparsi di dare al proprio prodotto un minimo di spessore. Abbiamo fantasticato per anni la realtà virtuale, ma ancora oggi non si è visto nulla di domestico a prezzi accessibili. Insomma, è inutile lamentarsi, è il solito problema che si ripropone invariato da anni: pensate, ci si lamentava della scarsa originalità dei giochi persino nei primi editoriali di Zzap!, ed era solo il 1986. I Pac Man, i Tetris, i Bubble Bobble, i Doom, i Maniac Mansion, e tutti gli altri capolavori d'innovazione escono una volta ogni anno o due, il resto sono cloni. Ma non disperiamo, salta sempre fuori qualcuno in grado di riesumare schemi vecchi e farne dei capolavori (Worms). Ci piacerebbe proprio che se ne riparlasse anche nei prossimi numeri.

METTIAMOCI GLI OCCHIALI!!!

Cari Bovas, vorrei complimentarmi con la rivista per il modo in cui si occupa del mondo Amiga. Non trovo per nulla colpevole la compressione in un'unica area dell'argomento "giochi Amiga", è semplicemente in linea con l'attuale tendenza del mercato, che vuole questo computer abbandonato solo perché meno potente (nella sua configurazione base) del rivale PC, tendenza che voi, in quanto finalizzati alla vendita di un prodotto, è giusto assecondiate. Perché complimentarsi allora? Perché se la quantità è diminuita, la qualità è rimasta la stessa e l'impegno per mostrare il meglio di questo computer traspare dalla vostra attenzione per ogni novità che lascia spazio a un'eventuale inversione di tendenza.
Quello che però non capisco, ma non dipende da voi, è proprio questa direzione che il mercato, o per meglio dire le software house, hanno preso: produrre giochi solo per macchine di fascia alta. Credo che così facendo si stia trascurando una fascia di utenti con ridotte disponibilità economiche, che potrebbe invece essere ugualmente fonte di guadagno. Immagino che il ragionamento che sta dietro a tutto questo sia il seguente: "chi si può permettere un computer da cinque milioni, si può anche permettere di acquistare un elevato numero di giochi e a un prezzo superiore rispetto a chi si debba accontentare di una macchina da ottocento mila lire". Non voglio mettermi contro le sezioni di marketing di imprese multimiliardarie quali sono le software house, però, ripeto, non sono convinto che ciò giustifichi la rinuncia totale a una fetta di potenziali utenti che, a naso, ritengo non sia quantitativamente trascurabile. Qualcuno potrebbe obiettare che seguendo il mio ragionamento il C64 sarebbe ancora vivo e vegeto e Amiga non avrebbe avuto il periodo d'oro che tutti conosciamo, ma io non sono d'accordo. Il divario di prestazioni tra Amiga e C64 era enormemente più grande di quello attuale tra Amiga e PC, e Amiga si poneva poi proprio in quella fascia di prezzo che era stata del C64, cosa che non si può dire oggi tra PC e Amiga; inoltre, il C64 era una macchina non ulteriormente espandibile, al contrario di Amiga che con ciò aveva un futuro assicurato. Qui un'altra obiezione potrebbe essersi sollevata: Amiga può in teoria essere espanso, ma i suoi utenti, proprio perché di fascia bassa, non sfrutteranno mai questa possibilità, lasciando invece che il loro computer diventi obsoleto. Sì, ma allora che fine hanno fatto questi utenti? Amiga non lo usano più perché non ci sono i giochi; il PC non lo comprano perché costa molto di più di un upgrade del vecchio Amiga; dunque scompaiono? A mio parere quelli interessati solo all'aspetto ludico si "convertono" alle console (molto più economiche di un PC e, ora, con prestazioni anche superiori), ma gli altri (quelli che, come me, non lo usano solo per giocare), rimangono fuori dal mercato, dimenticati; qui sta l'errore di chi produce e vende i giochi.
Per quanto mi riguarda, da studente nullatenente assolutamente non in grado di permettersi un Pentium o un 486 DX4 oggi e un P6 tra uno/due anni, mi rassegno a una forzata pausa dal mondo dei videogiochi, che continuerò comunque a seguire da spettatore grazie a TGM, fino a quando potrò permettermi la macchina che il mercato impone a chi vuole videogiocare. Mi rassegno anche all'idea di un'utenza miope, che non ha saputo o potuto (e qui è un po' colpa anche del settore informazione, quindi anche di TGM) cogliere l'opportunità di un upgrade di Amiga graduale e molto più economico dell'acquisto di un PC, al quale è costretta oggi. Chiudo esprimendo il mio biasimo per la defunta Commodore, che non ha mai voluto diffondere fra i suoi affezionati clienti una cultura per l'upgrade, e per le software house che, miopi anch'esse, non hanno mai invogliato l'utenza all'upgrade, non inserendo mai nei loro giochi caratteristiche avanzate accessibili solo a macchine potenziate (beh, però sono state più furbe: ora i giochi li vendono per PC, mica come la Commodore che è fallita a causa di questa miopia! Comunque, lo ripeto per l'ultima volta, hanno rinunciato a una fetta di mercato, il che equivale a dire "meno soldi nelle loro tasche").
Bene, penso sia tutto! La settimana prossima acquisterò la mia Blizzard 1230 IV a 50 MHz e 4 Mb di RAM: spero che siano vere anche solo metà delle cose che si dicono sulla sua efficienza, in ogni caso potrò utilizzare tutti i miei programmi seri senza dover utilizzare il Workbench in 2 colori in 640x200 per risparmiare memoria; Final Writer e tutto il resto saranno più veloci e, anche se non aumenterà il dettaglio (accidenti), potrò giocare a tutti i vecchi giochi 3D con un frame rate finora a me proibito. Grazie per l'attenzione e saluti a tutti.

Lo studente rassegnato.

Direi che questa lettera non ha bisogno di ulteriori commenti da parte mia: a quanto pare hai colto il punto alla perfezione. Come ormai avrai perlomeno intuito, il mercato, qualsiasi settore si tratti, ha la tendenza a creare degli standard (che, molto spesso non rappresentano nemmeno la soluzione migliore), in modo tale che tutti gli utenti passino poi a utilizzarli. E' successo per quanto riguarda i videoregistratori (prima VHS e Betamax, ora solo VHS), per i supporti musicali (prima LP, MC e CD, ora solo CD e MC) e sta succedendo la stessa cosa anche per quanto riguarda i computer. Diciamo che è molto più comodo se tutti possiedono lo stesso computer, anche se per arrivare a questo risultato bisogna rinunciare momentaneamente a una fascia non trascurabile di utenti (che da una recente stima risulta essere pari al 25% circa degli utenti di computer, almeno fra i lettori della nostra rivista)... Il caso vuole che, per un verso o per l'altro, il PC si sia affermato come standard del settore informatico, vuoi per l'enorme diffusione dello stesso, vuoi per la semplicità e la comodità di aggiungere o togliere quello che si vuole. Gli Amiga dell'ultima generazione, pur essendo abbastanza espandibili (il 1200 include un'interfaccia IDE ed è possibile espandere la macchina con schede di memoria e/o acceleratrici), sono rimasti fuori dal gioco per un periodo abbastanza lungo (circa un anno) mentre i PC si sono evoluti ulteriormente (si è passati al PCI bus, alle schede SVGA con 2 o più mega di memoria video, ad hard disk EIDE da un giga ecc...): ovvio quindi che il mercato abbia cercato di muoversi in altre direzioni. A questo punto un'inversione di corrente è a dir poco remota, meglio quindi sperare in una tranquilla convivenza, per quanto è possibile, dei due sistemi...

L'ANTICLASSIFICA

Mutismo e rassegnazione: è l'ora della classifica più fetente che mai sia apparsa su TGM, la "Super Mega Galactic Tavanat Top Twentyfive 2 Turbo", ovvero la sagra delle Tavanate Galattiche (Teomondo Scrofalo, do you remember?), la "colonna infame" dei venticinque giochi (giochi? fetecchie sarebbe meglio dire) che più hanno infettato, contaminato, imbrattato oserei dire, le pagine della nostra rivista negli ultimi quaranta numeri, tutti campioni d'incasso con voti sotto il 70%.
In venticinquesima posizione (quindi è QUASI un gioco) troviamo "Star Wars Chess", votazione 69%, apparso su TGM 59: un aborto di simulazione scacchistica che è riuscito nella difficile impresa di farci odiare Guerre Stellari. In una splendida VGA 16 colori Chewbacca col morbillo cercava di dare scacco matto all'imperatore maniaco "Mano Morta" Palpatine: G.B. ebbe un collasso, i programmatori furono costretti, per punizione, a vedere per cento volte consecutive l'intera Trilogia prima di azzardarsi a programmare un altro gioco. Segue, in 24a posizione, "Rally Championships" per A1200, che su TGM 72 si beccò anche lui un bel 69%: trattasi di immonda accozzaglia di bug che TMB fu costretto, anche qui per punizio-

ne, a recensire sotto minaccia armata. Il giochillo consisteva nelle curiose evoluzioni di una Peugeot 205 capace esclusivamente di cappottare o passare attraverso gli alberi: una meraviglia che la Flair ci donava nella speranza di spodestare Daytona U.S.A. Ha riscosso notevole successo in Zimbabwe.
Ancora con un meritatissimo 69%, imbrattava le pagine di TGM "Naughty Ones" per Amiga, sul numero 62. Stando alle parole del demoralizzato G.B., pare si trattasse del platform semplicemente più palloso mai concepito, un'autentica tortura per gli zebedei: neppure i programmatori in fase di testing hanno retto oltre il 2° livello. Al 22° posto fa bella mostra di sé "Man Enough" per PC CD (TGM 61, voto 69%): prodotto dedicato agli arrapati masochisti, nel senso che si trattava di scegliere disperatamente in un percorso di dialogo la 1 la 2 o la treeee (NdMike) ad oltranza sperando di vedere qualcosa di sozzo: ma era tutto fumo e niente arrosto (l'unica cosa zozza era il prezzo del gioco). Una fregatura che resterà negli annali.
New Entry (ma vorremmo fosse una New Escy) in 21a posizione, "Piracy of the high seas" per Amiga, TGM 51, voto 68%; una primizia della Ice, mediocre come struttura, interazione e tecnica: parlava di pirati... ma non fu mai degno neppure di essere piratato. Al 20° posto "Burning Rubber", un gioco di corse per Amiga (TGM 60, voto 68%) che definirei lassativo (e sono buono); la grafica era la stessa delle sezioni di guida del grande "Vendetta" su C64 (ricordi, Paolone?) (non potrei dimenticarlo: con l'emulatore C64 ci gioco ancora adesso! NdP), peccato che sia passato qualche annetto e che l'Amiga sia un po' più dotato del mitico 8bit! Dico solo che voltando pagina c'era la recensione di Rebel Assault, dico, Rebel Assault (fate un po' voi...). Passiamo alla 19a posizione, "WWF European Rampage" per Amy e PC, TGM 49, voto 68%: qualcuno ricorda questo capolavoro ecologista (o era una simulazione di wrestling?) (o era una simulazione di wrestling ecologista con i panda e i koala che si pestavano? Francamente nun ce ne po' frega' de meno)? Se ve lo ricordate chiamate pure la Redazione, vi aspetta un premio... (leggasi pernacchione redazionale telefonico).
18° è "Empire Soccer '94" per PC e Amiga, TGM 66, voto 67%: "rozzo e grossolano, giocabilità irridente, giocatori tutti uguali, impossibile imbastire uno straccio di azione": effettivamente gli sprite sembravano più degli "exogini" di gomma che dei calciatori. La Graftgold ha fatto una svirgolata di proporzioni michelangiolesche. Al 17° posto "Zephyr", PC CD, TGM 73, voto 66%: un velocissimo clone di Powerdrome e compagnia bella (velocissimo sul 986 500Mhz con CD a ottupla velocità, è sottinteso) che, stando al commento, parrebbe più una simulazione di ingorgo stradale. Un incubo! (Ah se almeno negli ingorghi veri si potessero blastare le altre macchine!) (mi accontenterei di poterlo fare quando davanti c'è il vecchietto col cappello™, vera iattura per tutti gli automobilisti che han fretta. NdP)
È la volta di "Shaq-fu" per Amiga, TGM 71, 66%: il picchiaduro impronunciabile (e questo è il meno), inguardabile, ingovernabile: "veramente un brutto gioco" è il disarmante commento del Paolone; pochi colori, male assortiti, microscopici lottatori. Pensare che il manuale recitava "il miglior picchiaduro di tutti i tempi (probabilmente)"... "Probabilmente"? Ma vaff....
15° (e qui arrivano gli evergreen delle bidonate) è "Zyconix", Amiga/PC, TGM 49, voto 65%: anche qui chi se lo ricorda merita una medaglia al valore. Trattavasi di un ributtante clone di Tetris autosolvente, nel senso che Massimiliano Pescatori abbandonò il gioco per andare al telefono, al bar, in vacanza, su Marte e, al suo ritorno davanti al monitor, aveva guadagnato lo stesso molti punti! Be', tavanata per tavanata... che si giochi pure da solo!
"Abandoned Places 2" per Amiga, è 14° (TGM 53, voto 64%): un tentativo della Ice (ancora loro!) di fare un RPG su Amiga che oserei definire "non perfettamente riuscito": noto per andare in guru persino prima di iniziare, il programma in questione vantava lo scrolling a caselle (e che è? la dama?) e gli sprite con 3 frame di animazione: ma la chicca delle chicche era il rumore dei passi anche... da fermi! Depressi, alcuni amighisti passarono al PC, sborsarono 150 carte per Pagan... e la scattosità cronica continuò a perseguitarli!!! (Io l'ho comprato adesso che è un budget e ho speso solo 49 carte, tiè! Comunque, nonostante i famosi difetti, è grandioso) (Incredibile: nella "Tavanat Top 25" sono riuscito a parlare di un gioco che ha preso 98%!! C'è qualcosa che non va...).
In 13a posizione troviamo "Zeppelin" per PC, su TGM 70bis, voto 63%: gioco manageriale sui dirigibili (oddio, già i dirigibili rappresentano per antonomasia la goffaggine, la scarsa manovrabilità, se poi ci aggiungiamo il gioco manageriale... so' du' palle così) il tutto in una stupenda veste grafica praticamente monocromatica (un'oscida tinta seppia che fa diventare daltonici). Si è già aggiudicato il premio speciale "Mattone d'oro 94/95". Il data-disk ufficiale di Zeppelin, Zebedein, occuperà presto dello spazio immeritato sugli scaffali del TUO rivenditore: corri a comprarlo!
12° è "D-Day" per Amy e PC, TGM 55, voto 63%: dalla U.S.Gold (ma perché la Cinemaware è fallita e la U.S.Gold e la Ice ci sono ancora?), una simulazione di sbarco in Normandia programmata da elementi da sbarco (lo so, è una battutaccia di bassa lega) (ghisa? Vabbé, volevo partecipare anch'io... NdSS): si trattava di un tentativo immondo di coniugare un wargame strategico con delle sezioni arcade. Demoralizzante. Ha fatto girare i maroni sia agli impallinati di wargame sia agli amanti di Operation Wolf.
In 11a posizione troviamo "Brutal Sports series: Football" per Amy, TGM 58, 63%: ovvero lo "Speedball" dei vichinghi: nonnetti con la barba bianca che si danno mazzate a destra e a manca ma, soprattutto, guai seri per la vista dei videogiocatori. Lo scrolling assassino ipnotizzava molto meglio di Jucas Casella e faceva diventare strabici anche i ciechi (e poi dite che i videogiochi non fanno male...).
Decimo (e qui entriamo nella Top Ten, ovvero i dieci modi più dolorosi per farsi del male giocando col comp) si piazza "Spelljammer" per PC, TGM 49, voto 62% (il numero 49 entrerà nella storia come uno dei più infestati da bidonate di prima qualità: non chiedetelo mai come arretrato! Ehi, Bovas, scherzavo... no! non mettete il dischetto della lettera nel cannone a ioni!). Il giocuzzo in questione era un RPG spaziale dove nani ed elfi si mazzolavano su astronavi di legno nello spazio (ma alla SSI si erano fumati una mezza Amazzonia di piante di coca?), senza una grafica degna di questo nome, senza azione, senza la possibilità di esplorare il gioco, ma solo con quella di vincere la gara di "lancio del disc(hett)o" (quello di Spelljammer, non il mio, chiaro Bovas?). Alla SSI si può perdonare, suvvia...
È la volta di "Pinball Mania", A1200, TGM 80, voto 62%: molto recente, infatti chi ci ha giocato è tuttora ricoverato in rianimazione. Che dire? Un rompimento di pinball che indegnamente sottosfrutta il 1200 (pace all'anima sua - sperando che risorga, si intende); la pallina pare di gomma, il disegno dei tavoli è infantile... Questa mondezza viene dalla "21st century entertainment". A questo punto mi chiedo: ma se nel ventunesimo secolo ci divertiremo ancora con i flipper io che cacchio ho speso a fare dieci milioni per l'attrezzatura della realtà virtuale?
8° è riuscito a classificarsi il fetente "Super Street Fighter 2: New Challengers" per Amiga, TGM 79, voto 58%: e vai di scempio! Non paghi dell'insulto già fatto a SF2, alla U.S. Gold (ancora loro) hanno pensato bene di intristire il pubblico con un nuovo capitolo della parodia del mitico picchiaduro: in un francobollo di schermo due storpi fingono di menarsi ma sembrano piuttosto ballare la tarantella (a scatti), salvo sparire per qualche delizioso bug (o sarà una mossa speciale? misteri). TMB ritiene che fosse difficile fare di peggio.
"Dennis" è l'inquilino indiscusso della meritatissima settima posizione: apparso su TGM 61, si beccò un sonoro 51%: che dire di questa meraviglia della Ocean? Ennesimo insulto al 1200, Dennis proponeva le avventure del solito odioso gagnetto malefico occupato a combattere gatti viola e sorci verdi (i sorci verdi bisognerebbe farli vedere a quei buzzurri della Ocean: e pensare che 'sta fetecchia era in regalo nel "Dynamite Desktop Amiga 1200"... meno male che ho optato per il PC!). Per il resto è la solita storia: completa ingiocabilità, controllo impreciso, frustrazione, depressione, manie suicide... Dalla padella alla brace passiamo al 6° posto, occupato da "Armaeth: the lost kingdom" per PC, che su TGM 62 è stato trombato con un bel 50%. Qui le cose si fanno serie. Entriamo nella categoria dei giochi che sembrano programmati su Vic 20 in emulazione MSDOS da branchi di scimpanzé in fuga dallo zoo: ed è proprio il caso di Armaeth, che ha fatto inorridire anche il mio cuginetto di quattro anni e mezzo appena l'ha visto sulle pagine della rivista (vergogna! Gli avete procurato un grave trauma infantile! Chissà, un giorno per colpa vostra potrebbe programmare così!). Si noti che in quel numero era recensito Doom... Quelli della Grandslam sono stati spediti in un regno perduto pure loro, quello dove di solito si manda la gente che ci è tanto simpatica...
In 5a posizione troviamo un mito assoluto, che ormai ha fatto storia, e la cui votazione poteva tranquillamente scendere ancora (personalmente avrei infierito sadicamente): parlo del capolavoro della Ice... sì proprio lui... "Total Carnage" per Amiga, che ha macchiato per sempre TGM 65 (tra l'altro perché gli avete dedicato due pagine? Amanti dell'horror?), voto 47%, ripeto 47, "il morto che parla" (fulgida idea di MA)! Trattasi del fratello povero di Rambo e Commando, povero soprattutto di colori su schermo e di armi. Questo sfigatone doveva affrontare orde di nemici con armi che avrebbero fatto piangere dalla disperazione anche Terminator: mitici i "fucili a spruzzo" (sorvoliamo... che è meglio) e la "bomba intelligente", arma "totalmente distruttiva" secondo il manuale del gioco ma in realtà incapace di staccare i calli a mia zia. Ma a commentare una simile primizia ci ha già pensato egregiamente TMB, sfottendo alla grande i pitecantropi della Ice (ma si evolveranno prima o poi in esseri umani?).
Quarta posizione per "Marvin's marvellous adventure" per A1200, TGM 70bis, voto 45%: pizze a domicilio da un'altra dimensione... Una vaccata senza termini di paragone, oltretutto col cattivo più beota mai apparso sui nostri monitor. No, dico: prima mette fuori uso un marchingegno absburgico (te l'ho lasciato perché non ho trovato nessun termine in Italiano che rendesse l'idea... NdP) (scanner mentale, credo) e poi tenta di usarlo lo stesso e scaraventa tutti in un'altra dimensione! Ma io un bello scanning mentale, insieme a una perizia psichiatrica, lo farei a quei genialoidi della 21st century entertainment (sì, di nuovo quelli dell'"intrattenimento del futuro": se questi saranno i prodotti in circolazione da qui a qualche anno è meglio la clausura). Il "Mongolino d'oro" per la trama più viscida è tutto suo; ma tecnicamente... mmh... il platform dei nostri sogni: miniaturizzato, colorato come solo Van Gogh appena sveglio sapeva fare, stravisto, facile facile facile, più soporifero di un conferenza internazionale sulle preposizioni improprie.
Eccoci giunti ai magnifici tre: 3° posto per "European Football Champ" per Amy, apparso sul lontano numero 44, falcidiato senza pietà da Massimiliano Pescatori con un bel 38%, delizia per le nostre orecchie! Fu la conversione da sala più pestilenziale che si sia mai vista (beati i lettori più recenti): la Domark partorì (anzi abortì) un osceno ammasso di sprite incongrui che vagavano disperati per lo schermo in attesa che qualcuno resettasse il computer per porre fine alla loro infelice esistenza. La leggenda vuole che la confezione recitasse: "è probabilmente il miglior calcio mai visto" Aaargh!!! di nuovo "probabilmente" (cfr. Shaq-fu)!!! Si può incriminare una software house? Si possono far saltare in aria i suoi uffici col plastico? O blastarli col fucilone al plasma?
Ormai in preda alle convulsioni passiamo alla seconda posizione: "Home Alone 2", per PC, TGM 51, voto 35% (non c'è limite alla cattiveria); Andy Orchesi si dovette sorbire la rivoltante conversione del sudicio film con protagonista l'odioso, ripugnante, insopportabile, caramelloso McComeCacchioSiChiama Culkin (Mamma ho perso e riperso l'aereo) (Splat!!! L'aereo è tornato indietro e l'ha spalmato sulla pista, finalmente!). Propongo a quelli della ID una versione "McCacchio Culkin Special Edition" di Doom, dove si possano scaricare un po' di munizioni sul gagnetto malefico più odiato del mondo del cinema e dei videogiochi.
È con onore che vi presento il prodotto che ha racimolato il voto in assoluto più basso su TGM: al primo posto c'è infatti la versione PC di "Strip Poker Live", che su TGM 55 è stata massacrata con un meraviglioso quanto indimenticabile 32% (se puoi sentirmi, grazie BDM!): sconsigliato anche agli allupati più incalliti, "il peggiore poker mai apparso sugli schermi del PC". Brutta grafica, niente animazioni... È BDM il recordman del votaccio infame su TGM (le altre versioni hanno preso giusto un po' di più) (beh, senza discostarsi troppo, comunque... Me lo ricordo perché il commento alla versione CDTV l'avevo scritto io... NdP)... Ma attenzione: i più fedeli lettori si staranno chiedendo che fine abbiano fatto i magnifici tre, intendo i VERI magnifici tre, la Triade dell'Obbrobrio, la compilation che screditò la Psygnosis facendoci dimenticare i tempi di Beast. Eccoli qui, fuori concorso, nella loro cristallina essenzialità, privi di voto (originariamente, ma qui...), inqualificabili, sul numero 66: "Dracula" e "Last Action Hero" (già il film era una goduria) che, pur senza voto, valevano all'incirca 9,5% l'uno (stando alla misericordiosa indicazione introduttiva) e infine l'unico e impareggiabile "Cliffhanger", meritorio di un bel -1% (purtroppo solo teorico). Un minuto di raccoglimento per i poveri polli che hanno preso questa compilation ne... cioè acquistato questa compilation (se vi scappa da ridere resistete per rispetto verso queste persone inesperte) (ma, sinceramente, quanto ha venduto? vogliamo saperlo! Parlo seriamente, io mi sono immaginato la scena: un povero operaio che si becca sulle gengive un milione e due al mese e non capisce una bega di computer e videogiochi decide di fare un regalo a suo figlio, vuole comprargli un videogioco per premiarlo e s'accatta 'sta lamata spendendo non so quanto, ma comunque troppo. Tre in uno! Sarà conveniente! Risultato: il figlio, che ha sbirciato il TGM di un amico, sviene alla vista della compilation e il padre si demoralizza ancora di più. È morale tutto ciò? Si può rovinare l'esistenza di famiglie oneste? Non bisognerebbe istituire un bollino qualità per i videogiochi? Vogliamo la tutela dei consumatori!) (per dovere di cronaca: non si trattava di una compilation, ma di tre prodotti a loro stanti che, per associazione d'idee, abbiamo accomunato nelle stesse due, tristissime pagine NdP).
Insomma non si poteva concludere in modo migliore: tre prodotti altamente tossici che riassumono perfettamente il senso (quale senso?) di questa oscida carrellata. Arrivederci tra quaranta numeri, per nuove avventure nel mondo dell'horror!

Davide Canavero

Ho sempre apprezzato le lettere che, a modo loro, vanno a ritroso nel tempo rinverdendo i fasti del passato: classifiche, annali, tutti i vari "com'eravamo" hanno sempre avuto il loro fascino. Anche le anticlassifiche. Soprattutto se presentate con questo umorismo e condite dal tuo sano sarcasmo. Ti dirò di più: è un vero peccato che tu non abbia accomunato a TGM l'inserto Zzap!, visto che per un anno ha saputo deliziarci (oltre che con buoni titoli per il vecchio C64) anche con "primizie" imperdibili quali Gazza's Super Soccer (19%, il buon Giancarlo Albertinazzi non mi ha mai perdonato per avergli assegnato quella recensione) e Pro Golf (2%, il peggiore titolo della storia, prima sconvolgente Patacca di Latta conferitagli dal BDM, che così fa l'en plein dei voti negativi sulle riviste Xenia...). Peccato poi che non sei andato più indietro con gli anni, altrimenti ti saresti certamente ricordato del buon "All dogs go to heaven", stroncato da un inedito Max Reynaud con voti del tipo 1,5%, "meglio il Vic20" e via dicendo (un capolavoro!)... Bene, allora l'appuntamento è fra quaranta numeri. Ti aspettiamo!!!

SFRUTTIAMO L'HARDWARE PIU' A FONDO!

Spettabile redazione di TGM, ho appena finito di leggere la posta del numero di novembre e non mi trovo d'accordo con la risposta, a dir poco assurda, data a Turk 182 di Padova. Prima di spiegarne il motivo, voglio fare una premessa: possiedo un Pentium 100 con 16 Mb di RAM e un CD ROM 4x (un computer di tutto rispetto quindi). Fatta questa premessa, voglio farvi sapere che non trovo affatto giusto che si dia per scontato che l'aggiornamento del proprio computer sia una cosa impossibile da evitare... Sì, ogni tanto si dovrà anche "potenziare" il proprio computer, sostituendolo con uno più potente, ma da come stanno andando le cose ultimamente... arriveremo al punto di dover cambiare l'hardware una volta al mese. Forse sto esagerando, ma neanche troppo visto e considerato l'andazzo degli ultimi tempi. Non venite a dirmi che per far funzionare alcuni programmi, peraltro con grafica non molto discostante da giochi meno recenti, sia necessario almeno un DX2 66 (Action Soccer fa un esempio per tutti). Non ci credo che tutti gli ultimi giochi sviluppati necessitino di tale computer... Io direi che piuttosto sono le software house che, vuoi perché d'accordo con produttori di componenti, vuoi perché sarebbe necessario un maggior lavoro per far girare un gioco su di un computer meno potente, non prendono nemmeno in considerazione l'idea di sacrificare qualcosina per far girare i loro giochi su macchine meno recenti. Per non parlare poi di Wing Commander 3, che con il mio ormai vetusto 486 DX2 con 8 Mb, richiedeva quasi che, nelle fasi di combattimento, disattivassi la grafica per un meno divertente, ma sicuramente più veloce, gioco in modo testuale. Adesso non voglio mettere in discussione la diversità di grafica, texture ecc.... (di cui non me ne intendo un fico secco) ma mi spiegate perché Tie Fighter girava che era una meraviglia? Sicuramente mi direte che il motore è diverso, la grafica sfrutta un nuovo effetto tubo catalitico ecc... (ma sapete che me ne frega... un bel niente). Ora non voglio fare il moralista, dicendo che bisognerebbe continuare a giocare a Pac Man: bisogna progredire, bisogna migliorare il prodotto, su questo sono d'accordo... Ma non è giusto che a farne le spese sia il povero acquirente.

Con un minimo sforzo credo che molti programmi, opportunamente ottimizzati, potrebbero tranquillamente girare su macchine meno potenti... Troppo facile far girare un programmone su Pentium, non credete?

Infine, un'ultima considerazione: dato per scontato che non avrò mai la possibilità di acquistare tutti i giochi che escono, mi spiegate come posso scegliere un gioco recensito sulla vostra rivista, quando nella pagina prima un programma quasi uguale ha meritato lo stesso voto? Dovrei forse acquistarli entrambi? Non sarebbe meglio se voi, con un po' di professionalità, mi diceste quale dei due è il migliore? Basta con questi Star Player e Top Score distribuiti a destra e a manca... Un po' di buon senso, una persona normale non potrà mai comperare tutti i giochi. Secondo me il gioco va penalizzato più facilmente... Se c'è qualcosa che non va, questo non deve essere annotato solo nel commento, deve anche abbassare il voto... Basta con questi 92, 95, 98 ecc...

Per concludere, mi scuso se sono stato un pochino polemico, o se ho detto cose che non stanno né in cielo né in terra... Ma dovete ammettere che non sono l'unico a fare considerazioni di questo genere. Sperando in una risposta, vi faccio le mie congratulazioni per la rivista che, salvo qualche voto un po' troppo "pompato" è... eccezionale.

Mauro Zatelli.

Quando si tratta di argomenti come questi è un po' come entrare in un campo minato, peraltro senza conoscere l'esatta posizione delle mine. Quanto dici è in parte giusto e in parte sbagliato. Sono infatti d'accordo per quel che riguarda il maggior rigore nelle recensioni, in fondo ben pochi potranno avere sotto mano tutto il materiale apparso in un numero qualsiasi della rivista... Vedremo di risolvere il problema nei prossimi mesi, ok? Per quanto concerne invece il discorso sul progresso e sulle necessità hardware devo, mio malgrado, dissentire da quanto hai affermato: che esistano titoli mal programmati, che potrebbero benissimo girare su macchine un po' inferiori se ben ottimizzati sono d'accordo, ma non bisogna fare di tutta un'erba un fascio... Molti giochi richiedono effettivamente notevoli quantità di memoria e di calcoli, anche se il dettaglio è mantenuto al minimo. Ad esempio Screamer funziona egregiamente anche su di un 486 DX2 66 con 8 Mb di memoria, a patto che si giochi in bassa risoluzione, ma basta guardare tutti gli oggetti che si muovono sullo schermo per rendersi conto che sarebbe impossibile pretendere di farlo girare alla stessa velocità su di un computer che, magari, non è nemmeno equipaggiato di un coprocessore matematico, non credi? Il progresso, come ho già più volte sottolineato, non è indolore per gli utenti, che sono più o meno costretti a upgradare il proprio hardware una volta ogni anno e mezzo/due anni per non essere tagliati fuori dal mercato...

RETTIFICHE E CONTRORETTIFICHE SU WINDOWS 95

Gentilissima redazione di The Games Machine, non ho capito bene chi di voi Bovas mi abbia risposto, perciò mi rivolgerò alla redazione in generale: innanzitutto voglio ringraziarvi per avere pubblicato la mia lettera (che voleva essere anche e soprattutto ironica) sul numero di Dicembre '95 e vi riscrivo sull'argomento Windows 95, in quanto gradirei chiarire alcune cose e, se così si può dire, "ribattere", al redattore che ha avuto la cortesia e la pazienza di rispondermi, alcune sue affermazioni sul nuovo pargolo di casa Microsoft. Ritengo doveroso fare due premesse:

1) Io non compro software pirata dai tempi dello Spectrum e anche allora, appena saputo che i giochi che si compravano in edicola erano piratati, ho cercato nel limite del portafogli e delle occasioni di andare a Ferrara o Ravenna (nel piccolo paese di Porto Garibaldi allora come oggi non esistevano negozi che trattassero software e computer) per comprarli tutti originali; tuttora li compro quando riesco a reperirli per archiviarli (e, lo ammetto, giocarci) sul PC, grazie a un emulatore e una speciale interfaccia per il mangianastri. Lessi infatti su una rivista che si chiamava "Video Giochi", comprata assolutamente per caso, che ciò che si acquistava in edicola era un vero e proprio furto alle case produttrici di Software ed ho appoggiato incondizionatamente la battaglia perseguita su Zzap! per arginare questa piaga.

2) Anch'io ho aspettato con ansia l'arrivo di Windows 95 convinto dall'immensa campagna a favore di questo nuovo sistema operativo decantato positivamente dalla quasi totalità delle riviste del settore e, non per ultimi, dai giudizi entusiastici che riguardavano addirittura le beta letti sulla vostra rivista; infatti mi assicurai lo stesso giorno che uscì una copia su CD-ROM del nuovo "miracoloso" sistema operativo e più avanti, dato che possedevo il processore adatto, ho acquistato anche il PLUS! sempre su CD-ROM. Voglio infine aggiungere che, nel tentativo di fare funzionare le applicazioni DOS, ho fatto esattamente quello che mi avete consigliato voi riferendomi sia allo striminzito manualetto che alla ben più esauriente e completa guida on-line, anche se alla fine ho optato per far chiedere alla macchina, nella fase di avvio, se volevo avviare il sistema in Windows 95 oppure in DOS con varie configurazioni; strada più corta che lanciarle dal Windows 95 e aspettare un riavvio di tutto il sistema con il settaggio adatto al programma e che non mi ha dato problemi di sorta (non è ancor giunta l'ora di scordare il vetusto DOS!).

Fine delle premesse. Ciò che mi ha lasciato perplesso è che chi mi ha risposto non abbia riscontrato nessun problema sul suo computer per fare funzionare bene tutto quanto, e vi spiego subito il perché: vista la mole del programma andai dal mio rivenditore per acquistare un disco fisso più capiente, dato che quello che avevo era ormai al limite della capacità, e ho sentito parecchia gente che si lamentava di problemi di funzionamento sulle vecchie applicazioni Windows nel nuovo sistema operativo, molti dei quali erano esperti veterani di PC. Persino il rivenditore, dopo averci lottato diversi giorni, ha dovuto eliminare Windows 95 dal computer "da banco", perché non consentiva il regolare funzionamento del programma, che girava nel vecchio Windows, per fare i preventivi, fatture ecc.

Nei giorni a seguire ho parlato con tantissima gente che aveva installato W95 e TUTTI avevano avuto dei problemi con alcune, chi con una chi con l'altra, delle vecchie applicazioni che funzionavano sotto il vecchio W3.1 (i programmi DOS non davano problemi perché se proprio non partivano sotto W95 li si faceva partire in emulazione totale DOS) e alcuni avevano riscontrato anche problemi sulla gestione dell'Hardware che prima funzionava regolarmente. Ecco spiegata la mia perplessità e, consentitemi di dirlo, lieve scetticismo sull'affermazione del Redattore che mi ha risposto. Quando lo installai feci tutto ciò che mi era possibile per consentire a W95 di sistemarsi al meglio e inoltre sapevo bene di poter contare sull'Hardware del mio computer: Pentium 100 con 16 Mega, scheda madre Intel Triton, S3 PCI Trio 32 Bit con 2 Mega, Soundblaster 16, CD-ROM Panasonic 4x, un normalissimo floppy da 3,5 pollici e le normali porte presenti su tutti i computer

Dopo il Backup dei dati eseguii tutte le procedure necessarie a preparare il sistema, e solo a questo punto lanciai l'installazione di W95 ma, a cosa fatta, ebbi i problemi elencati in forma scherzosa nella mia precedente missiva: spostamento del lay-out delle pagine del Publisher 2.0, sparizione da quest'ultimo delle foto digitalizzate e dei disegni realizzati da me in formato Bitmap, messaggi di errore all'avvio riguardanti i Driver Soundblaster, "singhiozzamento" delle riviste multipiattaforma per il vecchio Windows 3.1 dove andavano benissimo, "smangiucchiamenti" di immagini in bitmap o PCX realizzati sia con il semplice Paintbrush che con il Corel Draw, difficoltà nel funzionamento dei programmi di lettura Midi Files ecc. ecc. Posso addirittura ritenermi fortunato: un mio amico che possiede programmi di elaborazione suoni, sequencer, soft di editing musicale pagati suon di milioni ha dovuto immediatamente eliminare Windows 95 mediante l'apposita opzione annessa allo stesso sistema operativo. Infatti, dopo aver avviato il suo computer con il nuovo Windows, quest'ultimo gli ha causato sconvolgimenti tali da dover ricorrere alla copia di backup di tutto il suo lavoro, che saggiamente si era fatto in precedenza dopo averlo rimosso. Come avrete sicuramente capito, essendo un professionista, anche la sua copia era originale (in dischetti però), ma ugualmente ha dovuto metterla da parte in attesa degli aggiornamenti per Windows 95 per le sue applicazioni. La cosa che mi ha fatto veramente arrabbiare è che secondo me la Microsoft poteva benissimo far sì che molte delle vecchie applicazioni che danno problemi funzionassero in maniera regolare; insomma (per esempio): il Publisher 2.0 per quello che dovevo fare a me bastava (e inoltre è un loro prodotto!), ma evidentemente il buon Bill Gates ha pensato che avrebbe venduto più aggiornamenti Publisher per W95 se, oltre che offrire indiscutibili vantaggi, quello vecchio non avesse funzionato alla perfezione; una politica finanziaria sicuramente redditizia ma poco rispettosa verso chi con fiducia ha dato retta all'affermazione decantata dalla Microsoft che TUTTE le vecchie applicazioni sarebbero andate anche meglio che prima. Inoltre non è la prima volta che l'allegra compagnia di Bill (più di qualsiasi altra casa produttrice di software) risparmia sui test: un esempio per tutti, il Word 6.0 che sia nella versione Mac sia quella PC aveva tanti bug da costringere parecchie persone a tornare, esasperate, alle versioni precedenti; Bug che sono andati in gran parte eliminati nella versione 6.1 dopo che la Microsoft aveva ricevuto, guarda a caso, numerosissime lettere di lamentele. Non voglio tuttavia sembrare così avverso a un prodotto che in fin dei conti presenta anche tantissimi vantaggi, se consideriamo che NON esiste ancora un computer veramente fatto su misura per Windows 95 e che quindi quest'ultimo si deve adattare a ciò che trova quando viene installato; anzi: devo ammettere che se proprio uno non ha periferiche stravecchie oppure di una sottomarca della Simmenthal (non rarissime nei "Taiwanesi") (e ancor meno rare sui computer "di marca", credimi... NdP) e magari ha programmi nativi il tutto va' che è una meraviglia! Posso inoltre affermare, dato che alla fine ho rinunciato a vendere il PC e che ho preso lo stesso il Macintosh 7200/90 (addio viaggetto all'estero; ma quando uno ha una passione...), che in condizioni ottimali Windows 95, nonostante ne esca per ora ancora di poco sconfitto, presenta alcuni vantaggi sul Mac OS (vedremo poi col Copland).

In conclusione: non possiamo aspettarci che OGGI Windows 95 faccia funzionare un PC assemblato con un selvaggio cocktail di componenti delle più svariate marche come un Macintosh o un'Amiga che hanno la perfetta simbiosi tra sistema operativo e Hardware (e coi loro pregi e difetti of course!) perché NASCONO così, ma sicuramente è stato fatto un notevole passo avanti e secondo il mio modestissimo parere nel giro di due anni circa avremo nuove versioni di computer e di Windows che non verranno più chiamati semplicemente PC IBM e/o compatibili ma Windows OS, e avremo un prodotto che non avrà nulla da invidiare come stabilità e sicurezza a qualsiasi macchina concorrente! Ma dalla Microsoft ci si deve aspettare un po' più di... come dire... "rispetto" verso chi compra i loro prodotti, mantenendo un po' di più le promesse fatte nel reclamizzarli; in particolare un vero sistema operativo.

Chiedo scusa per la lungaggine della lettera e capisco anche che la rivista The Games Machine non è la sede più adatta per discutere di questo argomento ma vi sarò eternamente grato se almeno la giraste al gentilissimo

Bovas che ha dato la risposta alla forse troppo lapidaria lettera precedente, scritta con ironia ma dettata anche dalla rabbia di chi ha perso settimane a risistemare i numerosi documenti "sconvolti" dal nuovo sistema operativo e ha visto deluse parecchie aspettative. Continuate così, siete i migliori.

Andrea Fogli - Via Nino Bixio 7
44029 Porto Garibaldi (FE)

PS. Riguardo alle recensioni per Power PC, se per ora non potete farle è sufficiente che scriviate, per esempio, Full Throttle: Lucasart/PC CD-ROM/Power MAC CD-ROM nella striscia di testa delle recensioni; direste solo la... verità! (e sarebbe anche questione di completezza! dato che comunque trattate anche il Mac.)

Beh, innanzitutto grazie per la garbatissima replica (e per il maggiore dettaglio nella spiegazione dei problemi che ti ha dato Windows 95, certamente più utile di una sarcastica presa in giro), visto che non mi hai individuato la volta scorsa posso tranquillamente rivelarti la mia identità: sono il Paolone. Veniamo comunque al sistema operativo e ai suoi problemi, che effettivamente non sono pochi ma che sicuramente sono molto meno tragici di quanto possano sembrare a prima vista. Nella precedente lettera io mi riferivo più che altro alle applicazioni DOS, che anch'io ero riuscito a far girare al meglio semplicemente creandomi diverse "uscite al DOS" per ogni evenienza, più che alle applicazioni Win16 che forse meriterebbero un discorso a parte. Come tu hai giustamente fatto notare, Windows 95 nasce su una macchina che non si può definire assolutamente standard: migliaia di produttori indipendenti producono migliaia di attrezzature hardware e software che, sotto DOS, dovevano essere configurate tramite gli appositi driver forniti in dotazione. E' chiaro, dunque, che le periferiche tendessero a funzionare meglio col vecchio Windows: W3.1 non era un sistema operativo nativo, si reggeva sul DOS e sui suoi driver, a differenza di Windows 95 dove invece le vecchie periferiche sono dovute passare attraverso un lungo e difficile "censimento" che ha obbligato la Microsoft a testare il suo prodotto sul maggior numero di computer possibile: capite anche voi che non è umanamente concepibile provarle tutte! Questo ha dato origine a una serie di problemi, alcuni dei quali abbastanza famosi, altri, purtroppo, che assumono la forma di brutte sorprese per l'acquirente (non è una novità che le schede SoundBlaster Pro diano dei grattacapi - e con questo faccio contento anche il carissimo Paolo Barello che non mi ha di certo inviato una lettera di critica altrettanto gentile e garbata... A proposito, Paolo, dovresti prendertela con la Creative e non con me: in fondo il supporto audio di Windows 95 per i prodotti Creative è opera loro, e la Pro fino a prova contraria è una loro scheda. Ah, già che ci siamo: a me Windows 95 non l'ha regalato proprio nessuno, se non ci credi ti posso mandare una fotocopia della scheda di registrazione con annesso scontrino fiscale). Il che ha costretto Microsoft a prevedere comunque uno spiraglio di compatibilità con i vecchi driver del DOS, che rallentano un po' il sistema (è inevitabile), ma che per lo meno gli permettono di evitare problemi all'utente. Inoltre i driver a 32 bit di Windows 95 sono tutti personalizzabili, o almeno lo sono quelli in cui la personalizzazione avrebbe un senso: pure io avevo notato una differenza nell'area stampabile rispetto a prima, ma è bastato spulciare tra le proprietà della stampante per rimettere apposto le impostazioni e riportare alle condizioni originarie tutto il sistema. Per quanto riguarda le applicazioni Win16, poi, tieni presente che Windows 95 è costretto a trattarle alla stessa stregua di Windows 3.1, mettendole tutte nella stessa macchina virtuale e facendole girare con il vecchio multitasking cooperativo: eseguirle "a sospensione" come tutte le altre avrebbe determinato uno spreco di memoria troppo grande. Premesso questo, è vero che non tutte funzionano come dovrebbero: ma il più delle volte si tratta di applicativi programmati non troppo bene che, comunque, si comportano diversamente a seconda del computer su cui girano. Eccezioni, molte: Photoshop 3.0, per esempio, si rifiuta di funzionare a dovere se aperto a schermo intero, mentre non dà alcun fastidio se eseguito in finestra. Io stesso vedo apparire fior di errori recuperabili ogni volta che apro Word 2.0, cosa che invece non capita mai al mio vicino di casa, che tra l'altro dispone di un sistema del tutto analogo al mio. Più che su Windows 95, il cui beta testing si è dilungato talmente tanto da ritardarne l'uscita per più di un anno, farei maggiormente attenzione alle prime applicazioni a 32 bit che la casa di Redmond ha lanciato sul mercato... Per il resto, confermo tutto quello che ho scritto. Per entrare nella directory "Pluto", preferisco fare quattro click col mouse, piuttosto che digitare CD \PIPPO\TOPOLINO\PLUTO, alla faccia dei puristi del DOS!

LA POSTA FA SCHIFO

Carissimi Bovas, vorrei dire anch'io la mia sulla posta di TGM. Per rendere il testo più leggibile dividerò i concetti in punti, così anche quel lettore che non riesce a ricordarsi le domande mentre sta leggendo le risposte, potrà capire qualcosa (spero...):

PUNTO UNO. Ho notato che molti di quelli che vi scrivono premettono (o addirittura sostituiscono) alla loro età e/o professione la configurazione della propria macchina, aggiungendo cose tipo "possiedo un Pentium 180, HD 7GB, 64 MB di RAM, 12 schede Soundblaster collegate in serie e una scheda grafica che parla ed è stata invitata anche in televisione, perciò non sbavate perché mi sembra evidente che io so' er mejo!" Ma dico, siamo matti!? Voi permettete di dare spazio a simili imbecilli, che quando vanno (se vanno... pardon) a letto con una donna, cercano disperatamente il manuale d'istruzioni e hanno un mouse al posto delle b...?

PUNTO DUE. Sono d'accordo nel non limitare l'argomento delle lettere all'aspetto tecnologico (anche se si potrebbe creare una rubrica dedicata esclusivamente ai problemi tecnici. Non è vero Sig. Reynaud? Eh?), ma per piacere, finitela di pubblicare cazzate! Non voglio dire che lettere non attinenti all'argomento ludico non siano interessanti, ma non c'entrano un accidente di niente con una rivista di videogiochi. O no?

PUNTO TRE. Finitela, una volta per tutte, con questa storia dell'Amiga che è meglio del PC sì però il PC è più veloce ma che mazza dici se non puoi giocare un platform come si deve se non ti compri almeno un P6... e basta! Non ce ne potrebbe fregare di meno. Mi chiedo questo (e se inizio a farmi le domande da solo significa che sto veramente impazzendo): ma quale tipo di malattia mentale vi spinge ad affermare che una macchina (perché in fondo è di questo che si tratta, o ve lo siete dimenticati?) è migliore dell'altra? Vi divertite con l'Amiga? Ok, bene, auguri. Il Pentium vi manda in paradiso? Ok, bene, ancora auguri. Ma non venite a romperci le balle con queste vaccate.

PUNTO QUATTRO. Ho finito. Vi faccio tanti auguri per il lavoro che fate ogni mese per pubblicare TGM, e tanti saluti al Pastore.

Pietro Citarella

PS: un'ultima cosa al cosiddetto Anarchico Mascherato: GRAZIE, GRAZIE, GRAZIE! Avevo proprio bisogno di qualcuno che mi ricordasse che il mondo civilizzato fa schifo, che ci vorrebbe più rispetto per le persone, e che dobbiamo educare i bambini ad amare il prossimo. GRAZIE, GRAZIE, GRAZIE. A proposito: ti sei dimenticato di scrivere che i Lapponi non hanno nessuna parola per definire la guerra, mentre ci sono 100 modi diversi per indicare la parola cooperazione.

Innanzitutto devo a Pietro le mie scuse: so che intitolando la sua lettera "La posta fa schifo" ho, diciamo così, generalizzato delle critiche in realtà più mirate e circoscritte, ma così secondo me attira meglio l'attenzione. Comunque sia, titolo a parte, vorrei far notare come il TGM Mail sia un posto dove REALMENTE ognuno può manifestare le proprie idee, può dire la sua sul mercato, può inveire o esaltare la pirateria, può parteggiare per la propria causa persa, può mandare le sue critiche, e può scrivere le sue "cazzate". Anche Pietro Citarella. Questo perché il pubblico di TGM è molto variegato, è una grande comunità formata da gente diversa che può pensarla diversamente su ogni argomento. C'è il ragazzino che scrive la sua configurazione perché la cosa lo appaga, così come l'Anarchico Mascherato che manda le sue considerazioni, l'Amighista così sfegatato da rendersi ridicolo così come c'è l'inguaribile fan del PC che non vede mai i difetti della propria macchina, anche quando un gioco si rifiuta di partire perché nella memoria convenzionale manca un k-byte di RAM nonostante il computer ne monti 16 mega in tutto; c'è chi parla dell'evoluzione dei CD multimediali così come chi preferisce parlare dell'evoluzione dell'intera società; c'è chi si lamenta perché Super Street Fighter II Turbo dà dei problemi con la sua SoundBlaster Pro, così come chi ci racconta le sue beghe amorose. E vi è andata ancora bene che questo mese vi ho risparmiato i deliri di un amighista convinto che, tra le poche cose intelligenti e le varie idiozie che ha scritto, ha avuto il coraggio di sostenere che "il plug'n'play di Windows 95 e di OS/2 è un porting spudorato dell'autoconfig di Amiga": vaglielo tu a spiegare che il plug'n'play non è una caratteristica di Windows 95 ma uno standard sancito a livello di BIOS cui dovrebbero attenersi in futuro i produttori di hardware, che OS/2 il plug'n'play manco sa cos'è e che quello di Windows 95 non è altro che un test software atto a cercare automaticamente i driver necessari per il funzionamento corretto del sistema, mentre invece chi vuole sviluppare dell'hardware per Amiga è costretto ad attenersi a specifiche ben precise! (complimenti, hai forse battuto il record della frase più lunga della storia...NdSS). Il nostro lavoro, qui, consiste nel selezionare le lettere scritte meglio, quelle più interessanti, quelle più intelligenti o quelle che, al contrario, meriterebbero una bella risposta in quanto potrebbero essere parecchie le persone che la pensano allo stesso modo. Poco importa il loro argomento di fondo, a noi preme che in queste quattro pagine si parli di più cose possibili, e se questo mese non c'è abbastanza spazio per tutte, le rimanderemo al prossimo. Tanto più che sui punti uno e tre hai perfettamente ragione e che non hai fatto altro che ribadire la posizione che pure noi abbiamo sempre preso nei conflitti "mio contro tuo" e che avremmo tanto, tantissimo desiderato assumessero anche gli altri. Colpa nostra se l'invito è caduto nel vuoto e ogni mese siamo costretti a sorbirci decine di "il Workbench è più bello di Windows 95" (ma dove? al massimo occupa meno spazio), "il PC è più espandibile" (prenditi un A4000 o un Mac, vedrai che potrai espanderlo quanto vuoi), "i colori dell'Amiga sono più brillanti", "eh ma il mio PC ha il Vetril incorporato!", e via dicendo? Detto questo, al pubblico l'ardua sentenza!

MICROPOSTA

Iniziamo la "posta in sintesi" di questo mese con una lamentela su Eurofighter 2000: ci è pervenuta da Carlo Donaggio, che denuncia la presunta incompatibilità del gioco con la sua scheda video (una PCI local bus con 1 mega di RAM video). Peccato, caro Carlo, che tu ti sia dimenticato di specificare che tipo di scheda video hai, visto che indicare il suo bus e la sua memoria, da soli, non serve a molto. Quello che è certo, è che con un solo mega di memoria video il gioco tende a scatticchiare in alta risoluzione anche con un Pentium 120. Alessandro Di Rella (scusami se ho copiato male il tuo cognome, ma non è che si leggesse molto...) vuole passare da un CDTV ultraccessoriato a un Pentium 120 altrettanto pompato, e ci chiede alcune informazioni. Allora: 1) passare da un Amiga (dove tutto funziona al primo colpo) a un PC (dove tutto funziona solo se è settato correttamente) non è mai traumatico, semmai pone all'utente il problema di capire concetti con cui mai si era dovuto scontrare prima: IRQ, DMA vari, ponticelli da spostare sulle schede... con un po' di pazienza si capisce tutto, e Windows 95 risolve solo in parte il problema. Purtroppo può sempre capitare la scheda ostica che non vuole funzionare o che deve creare conflitti ad ogni costo. 2) Per quanto riguarda la scheda audio, ti consiglio una SoundBlaster 16 o una 100% compatibile. 3) Per il joystick non so che dirti, nel senso che come al solito devi sentire tu se coincide coi tuoi gusti: io personalmente uso un normalissimo joypad. 4) "quali sono gli equivalenti di Personal Paint e di C1-text per PC?" Bella domanda davvero: di solito i programmi di grafica per PC lavorano sui vettori piuttosto che sulle Bitmap. In modalità DOS puoi sempre far riferimento al vecchio Deluxe Paint, mentre in Windows posso consigliarti per i lavori "pesanti" Illustrator o CorelDraw! (le vecchie versioni sono spesso disponibili a prezzo stracciato) e Paint Shop Pro 3.x (è un prodotto shareware) per i piccoli ritocchi e per i lavori più piccoli. Sempre stando sul mercato shareware, puoi sempre dare un'occhiata anche a Top Draw per Windows. Per ciò che riguarda il C1-Text, mi spiace dirtelo ma... è proprio l'unico prodotto di cui sento effettivamente la mancanza. Per scrivere comunque io uso Word per Windows: la versione 7.0 per Win 95 dispone di un buon algoritmo di correzione degli errori ma non sarà mai efficace quanto quello del C1-Text (e comunque sarebbe anche ora che mettessero in giro la libreria per risolvere il problema degli spazi prima della punteggiatura... NdSS). 5) L'emulatore Amiga per PC attualmente non esiste e ho forti dubbi che mai esisterà. Anzi, a dire il vero non esiste neppure un programma che permetta di leggere i dischetti AmigaDOS su PC: se qualche programmatore in vena di fare qualcosa di veramente utile è in ascolto... beh, ha già capito! In alternativa, puoi sempre registrare i dati ai quali tieni particolarmente (testi, disegni, moduli, ecc) su dischetti a bassa densità in formato MS/DOS (occhio ai nomi in formato otto.tre!), su Amiga ci sono diverse utilità che permettono il passaggio dei dati tra i due formati. Peccato che sia un'operazione laboriosa e decisamente antipatica.

A PROPOSITO...

Noi Bovas saremmo proprio i primi che avrebbero bisogno di un bel programma per PC che legga i dischetti Amiga. Facciamo così: il primo che ce ne manda uno freeware o shareware programmato da lui che funzioni correttamente (sia nei formati 880k e 1670k), verrà premiato con onori al merito nel TGM Mail e, chissà, con la distribuzione gratuita sul nostro bel CD-ROM. Che ne dite?

CONCLUDENDO

Bene, anche per questo mese il TGM Mail è terminato... Noi ci rileggiamo puntuali (oddio, sempre se con TGM di puntualità si può parlare... sappiate che ce la stiamo mettendo tutta per far uscire la rivista ai primi del mese in tutta Italia) tra un mese. Che poi, trattandosi di febbraio, è anche più breve degli altri. Poco importa se questo è un anno bisestile. Ciao a tutti...

Noi Bovas

IL 10 OTTOBRE 1994 HA APERTO A BOLOGNA IN VIA TIMAVO 7 / abcd
IL PRIMO SOFTWARE STORE IN PURO ED ASSOLUTO CALIFORNIAN STYLE

BRAIN PUMP

SOFTWARE STORE

Operative Systems	Vectorial Graphics	Cad / Cam / Cae	Programming Language IDE's
WordProcessors	Painting Graphics	3D & Modelling	SDK's / Libraries / Run Times
Spreadsheets	PhotoProcessors	Rendering	Multimedia Authoring
DataBases	DeskTop Publishing	Raytracing	Clip Arts / Fonts / Add-On's
Business Present'n	Ocr / HyperText	Morphing	Plug-In's / Custom Controls
Project Management	Encyclopediae	Animation	Tools & Utilities
Administration	Courses	DeskTop Video	Suites / Bundles / UpGrades
Lim'd & Special Editions	CAI / CBT	Virtual Reality	Photo CD / Video CD / Audio CD
Car Race Simulation	Interactive Role	Adventure	Sex Games
Flight Simulation	Strategy	Picchiaduro	BattleFields
Space Simulation	Arcade	Sparatutto	Sceneries
Sport Simulation	Platforms	War Games	Collections

U.S.A. Hint Books & Californian Accessories

200 METRI IN LINEA, DI ESPOSIZIONE DELLE MIGLIORI NOVITA' SOFTWARE SUL PIANETA
IMPORTAZIONE DIRETTA DA LONDRA, NEW YORK, LOS ANGELES, SAN FRANCISCO E SAN DIEGO
MANUALERIA AMERICANA (U.S.A.) ULTRASPECIALIZZATA
MANUALERIA ITALIANA CLASSICA ED UNIVERSITARIA
CD ROM DEPARTMENT / SHAREWARE & P.D. DEPARTMENT / ADULTS ONLY DEPARTMENT
INTERNET HOUSE / BBS JOB / USER GROUPS MEETINGS / BUGS BOOK / GIFT CERTIFICATES
CHARTS BOARD / ARRIVALS BOARD / JOB OPPORTUNITY BOARD
UPGRADES & RESERVATION HEADQUARTER
PROGRAMMA CLIENTE REGISTRATO AD ACCESSO GRATUITO
ADOZIONE INTEGRALE DEL PRICING CLASSICO IN USO A LOS ANGELES
PRESENTAZIONI E DIMOSTRAZIONI SU PRENOTAZIONE
INSTALLAZIONI, CONFIGURAZIONI PERSONALIZZATE E/O CONSEGNA A DOMICILIO SU RICHIESTA
ACCETTAZIONE MAGGIORI CARTE DI CREDITO
APERTO TUTTI I GIORNI AD ORARIO CONTINUATO (10,00 - 19,30), TRANNE IL LUNEDI' (14,00 - 19,30)

Via Timavo, 7/abcd - 40131 BOLOGNA - Tel. & Fax 051 / 6145210

a FIRENZE il più fornito punto vendita specializzato in VIDEOGIOCHI si chiama

the BEST GAMES

CD rom

1944 ACROSS THE RHINE	119.000
3D LEMMINGS	129.000
3D ULTRA PINBALL	69.000
ACTUA SOCCER	99.000
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	69.000
AIR POWER	89.000
AL UNSER'S ARCADE RACING (WIND,95)	79.000
ALEXI LALAS RED HOT SOCCER	89.000
ALIEN ODISSEY	109.000
ALLIED GENERAL	109.000
APACHE LONGBOW	89.000
ARC OF DOOM	79.000
ARE YOU AFRAID OF DARK?	109.000
ASCENDANCY	119.000
BAD DAY ON THE MIDWAY	119.000
BALDIES	99.000
BATTLE ISLE 3	99.000
BLOOD BOWL	89.000
BLOWN AWAY	89.000
BRICKS BLOCKS & CLOCKS	69.000
BURIED IN TIME	99.000
BURN CYCLE	99.000
CADILLACS & DINOSAURS	99.000
CAESAR 2	99.000
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.000
CHESS CHALLENGE	99.000
CIVIL WAR	89.000
CLOCKWISER	59.000
COMMAND & CONQUER	99.000
COMPLETE NBA BASKETBALL	99.000
CRUSADER NO REMORSE	109.000
CYBER JUDAS	99.000
CYBERBYKES	69.000
CYBERMAGE	137.000
D 1000	59.000
D-DAY AMERICA INVADES	139.000
DARK EYE	99.000
DARKER	89.000
DAY OF THE TENTACLE (EDICOLA)	49.000
DOOM DATA DISK D-ZONE 2	59.000
DOOM II(VERS. CLASSIC)	49.000
DOUBLE TROUBLE	89.000
DREAMWEB (BUDGET)	39.000
DUNGEON MASTER 2	99.000
ENTERTAINER	69.000
ENTOMORPH	99.000
EVOCATION II	49.000
FADE TO BLACK	109.000
FATAL RACING	99.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	99.000
FIGHTER DUEL	99.000
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.000
FLIGHT SIMULATOR 5-NEW ZELAND	69.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1 SC. ITALIA	179.000
FOOTBAL LTD	109.000
FORMULA 1 (BUDGET)	39.000
FULL THROTTLE (ITALIANO)	134.000
FURY 3 (WINDOWS 95)	119.000
FX FIGHTER LIMITED EDITION	89.000
GONE FISHING	109.000
HARDBALL 5	119.000
HARPOON 2 DELUXE	99.000
HELL (ITALIANO)	129.000
HELFIRE ZONE	59.000
HEXEN	89.000
HI-OCTANE	119.000
HOLE IN ONE	69.000
ICE AND FIRE	109.000
INDY CAR RACING 2	99.000
KINGDOM THE FARREACHES	109.000
KNIGHT OF XENTAR	109.000
LEGIONS	89.000
LOADSTAR	79.000
LOCUS	109.000
LUNICUS	89.000
MAABUS	109.000
MACHIAVELLI THE PRINCE	119.000
MAGIC CARPET (EDICOLA)	49.000
MAGIC CARPET 2 : THE NETHER WORLDS	109.000
MAGIC THE GATHERING	129.000
MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89.000
MASTER PIECE COLLECTION	89.000
MECWARRIOS 2 THE CLANS	109.000
THE DIG	125.000
TEK WAR	99.000
TERMINAL VELOCITY	99.000
TERMINATOR RAMPAGE	89.000
THE 11TH HOUR	129.000
THE MACHINES	59.000
THEME PARK (EDICOLA)	49.000
THUNDERSCAPE	89.000
TIE FIGHTER PRO PACK	129.000
TONY LA RUSSA BASEBALL 3	135.000
TRICK OR TREAT	59.000
UFO + MASTER OF ORION	89.000
ULTIMATE FOOTBALL 1995	89.000
ULTIMATE SEVEN	89.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.000
UNDER A KILLING MOON (ITALIANO)	149.000
V FOR VICTORY 4 PACK	99.000
VIRTUAL CHESS	109.000
VIRTUAL POOL	79.000
WARHAMMER - SHADOW OF HORNET RAT	119.000
WARLLORDS II DELUXE	119.000
WARRIOS	89.000
WEREWOLF VS COMANCHE	99.000
WETLANDS	89.000
WING COMMANDER III HEART OF THE T.	139.000
WINGS NUTS	79.000
WITCHAVEN	89.000
WORMS	99.000
X-WING ENHANCED (EDICOLA)	49.000
EXTREME PINBALL	99.000
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	99.000
MILLENIA	119.000
MIRAGE	109.000
MONKEY ISLAND (EDICOLA)	49.000
MONKEY ISLAND 2 (EDICOLA)	49.000
MORTAL COIL	99.000
MORTAL KOMBAT 2 - R. OF THE ROBOTS	109.000
MORTAL KOMBAT 3	89.000
MYST	149.000
NASCAR TRACK PACK	49.000
NAVY STRIKE - TASK FORCE COMMAND	119.000
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	99.000
NEED FOR SPEED	109.000
NEW HORIZONS	99.000
NHL HOCKEY 96	109.000
OPERATION EUROPE	109.000
PANIC IN THE PARK	89.000
PANZER GENERAL	89.000
PERFECT GENERAL 2	99.000
PERFECT GOLF	99.000
PGA TOUR GOLF 96	119.000
PINBALL MANIA	89.000
POWER HOUSE (ITALIANO)	99.000
PRECISION APPROACH	79.000
PRIMAL RAGE	89.000
PRISONERS OF ICE	109.000
PROTOTYPE	79.000
QUANTUM GATE	129.000
QUARANTINE 2 : ROAD WARRIOR	89.000
RAILROAD TYCOON DELUXE 4BUDGET)	49.000
RAPID ASSAULT	89.000
RAVEN PROJECT	99.000
REBEL ASSAULT II	110.000
RIDDLE OF MASTER LU	109.000
RIDDLE OF THE RUNES	59.000
RUGBY WORLD CUP 95	109.000
SAILING	129.000
SHOKWAWE	123.000
SCREAMER	89.000
SCUDETTO	99.000
SEA LEGENDS	99.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	99.000
SILVERLOAD	99.000
SIM ISLE	109.000
SIM TOWER	99.000
SIMON THE SORCERER II	99.000
SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN BASKET	99.000
SLIPSTREAM 5000	89.000
SPACE QUEST VI	99.000
STAR TREK - NEXT GENERATION	119.000
STEEL PANTHERS	89.000
SU-27 FLANKER	89.000
SUPER KARTS	129.000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.000
SYNDICATE (EDICOLA)	49.000
T-MEK	79.000
T.F.X. 2 : EF2000	129.000

Prezzi IVA inclusa

PUNTI di VISTA

tutti i marchi appartengono ai rispettivi proprietari - vendita per corrispondenza ai sensi di legge - I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

Per ordini superiori a £ 150.000,con pagamento anticipato, spedizione gratuita mezzo corriere espresso e per ordini di importo inferiore, con pagamento anticipato spedizione mezzo corriere espresso a £ 10.000.

Nome

Cognome

Indirizzo e n°

C.A.P. città e prov.

Pref. e n° tel.

Codice fiscale

Firma
(di un genitore se minorenne)

titolo del gioco	prezzo
spese di spedizione invio ordinario post.	£ 8.000
spese di spedizione invio urgente post.	£ 14.000

☐ pagherò al postino in contrassegno ☐ allego ricevuta vaglia post. ☐ allego assegno non trasf. intestato à: Hobbytronics srl

Via Corridoni, 15/a - FIRENZE tel. 055/470744 fax 055/470751
orario al pubblico dal lunedì al sabato dalle 10.00 alle 20.00

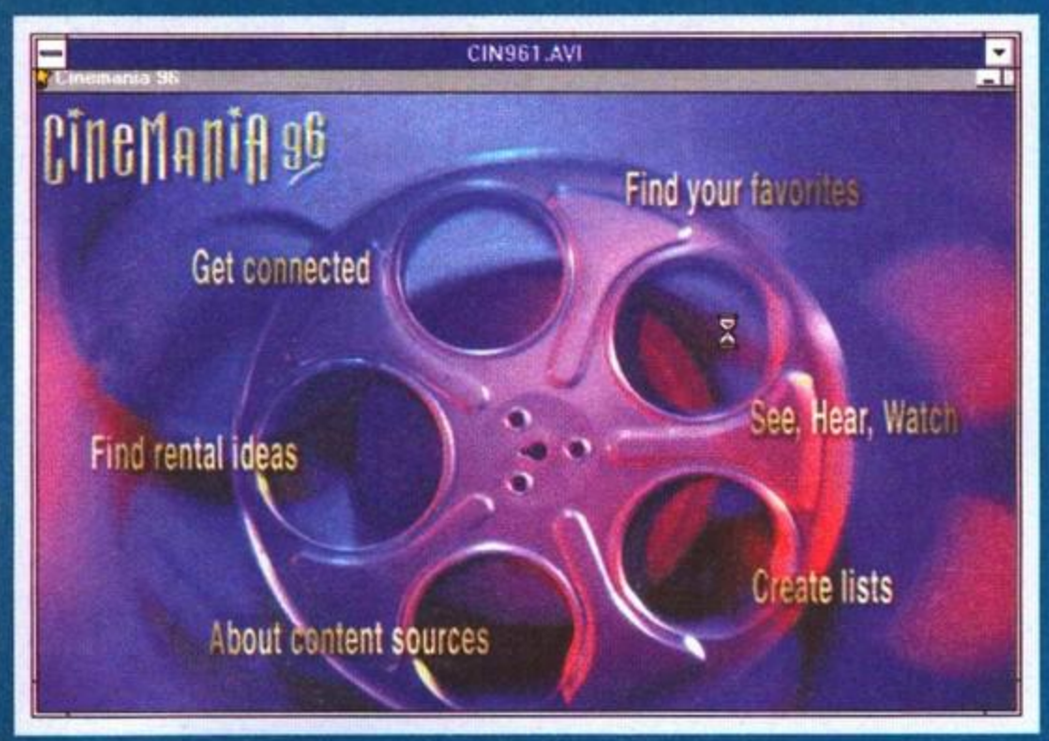
Per problemi di spazio ci è impossibile elencare tutti i prodotti disponibili

ORDINARE E' FACILISSIMO : PUOI TELEFONARE, FAXARE O SPEDIRE IL COUPON

PC-ROM INTERACTIVE

Ciao a tutti! In questi ultimi tre anni abbiamo assistito a una vera e propria rivoluzione nel settore dell'informatica. La crescita e la diffusione dell'hardware (computer) e del software (programmi) è ormai divenuta esponenziale. E' da quest'onda proiettata nel futuro che nasce PC-ROM INTERACTIVE, la prima videorivista interattiva multimediale d'informatica interamente su CD-ROM !

PC-ROM INTERACTIVE é: entrare nel mondo dell'informatica senza perdersi, essere aggiornati ma non dover impazzire per capire questo o quel programma, non sentirsi mai degli sprovveduti ma essere costantemente informati senza fatica e in modo anche divertente.



Noi di PC-ROM INTERACTIVE possiamo vantare il primato nella realizzazione tecnologica delle recensioni video, sin dal numero uno.

Oggi più che mai, siamo i primi in Italia a introdurre video-redazionali di programmi a 32 bit per Windows 95, quali Encarta 96, Cinemania 96 della Microsoft e altri che verranno.

PC-ROM INTERACTIVE nasce da un'idea di Bonaventura Di Bello e dal coraggio della Xenia Edizioni nella persona di Roberto Ferri: intraprendenza e coraggio premiati dal successo che sta coronando questa video-rivista.

Il numero 4 é uno "Special", in quanto, oltre ai primi video-redazionali menzionati poco sopra, contiene più shareware, sia per Windows 95 che per le versioni precedenti.

Dinamicità, avventura e studio sono le spinte che ci portano alla realizzazione finale di ogni numero per poter fornire un'informazione sempre migliore e più completa.

Beh! Per concludere posso dire solo... non perdetevela!

Antonio Giovanni Celli

AMIGA

	500	1200	CD32
A 320 APPROACH TRAINER	L. 83.900		
ACID ATTAK COMPILATION	L. 68.000	L. 68.000	
ALIEN BREDD 3D	L. 78.900	L. 78.900	
ANDRE AGASSI TENNIS	L. 68.000	L. 68.000	L. 69.000
ANTROPHY		L. 68.000	L. 68.000
BANSHEE		L. 39.000	
BLITZ BASIC	L. 69.000		
BREATHLESS		L. 79.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	L. 69.900		
DARK SEED	L. 59.900		L. 79.000
DRAGONSTORE	L. 39.000		
DUNGEON MASTER 2		L. 74.000	
EXILE		L. 68.000	L. 69.000
EXTREME RANCING		L. 68.000	L. 68.000
FEARS		L. 59.000	L. 68.000
FOOTBALL GLORY	L. 59.900	L. 59.900	
GLOOM 2			L. 69.000
GLOOM DATA DISK		L. 45.000	
GLOOM DELUXE	L. 68.000	L. 68.000	
GREMLIN 4 PACK	L. 49.900		L. 79.000
GUNSHIP 2000	L. 59.900	L. 79.000	L. 75.000
HEIMDALL 2	L. 78.900	L. 78.900	L. 72.000
HELP! COMPILATION	L. 69.000		
ODYSSEY	L. 59.900	L. 68.000	L. 69.000
PGA EUROPEAN TOUR	L. 59.900	L. 59.900	L. 69.000
PHOTOGENICS V. 1,2		L. 105.000	
PINBALL MANIA		L. 68.000	
PREMIERE	L. 39.000		
PRIMAL RAGE	L. 89.900		
TACTICAL MANAGER	L. 79.900		
THUNDER HAWK	L. 39.000		
TOP 100 GAMES CD 32	L. 39.000		
TORVAK	L. 39.000		
ULTIM. SOCCER MANAGER	L. 79.900		
U.F.O. ITA	L. 89.900	L. 89.900	
WORLD OF CLIP ART			L. 49.000
WORLD OF GAMES			L. 49.000
WORLD OF GIF			L. 49.000
WORLD OF GOLF	L. 68.000	L. 68.000	
WORLD OF PHOTO			L. 49.000
WORLD OF PINUPS VOL. 1			L. 49.000
WORLD OF PINUPS VOL. 2			L. 49.000
WORLD OF SOUND			L. 49.000
WORMS	L. 73.000		L. 73.000

DISPONIBILE PER AMIGA 1200 PROGRAMMA DI FOTOCOMPOSIZIONE "PHOTOGENICS V. 1,2" **L. 110.000.**

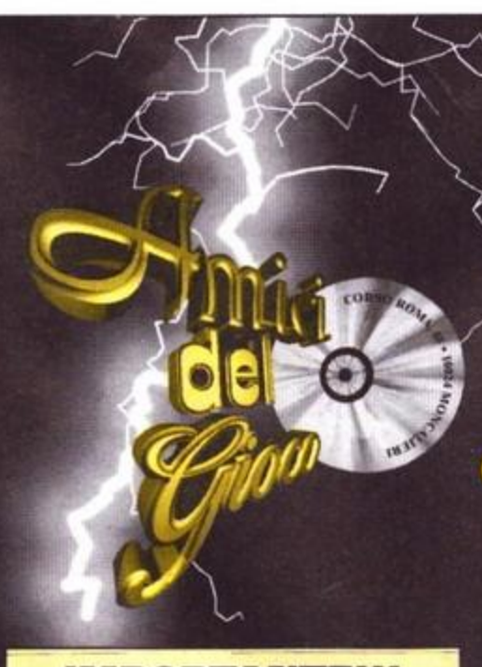
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- vendita dell'usato

LA PERIODICITÀ DELLA RIVISTA NON CONSENTE A VOLTE DI INDICARE L'ULTIMO PREZZO DISPONIBILE. TELEFONATECI PER AVERE LE ULTIME QUOTAZIONI.

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Puoi ordinare tutti i giorni al 011/681.18.18



IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.19

Tutti i giochi sono ORIGINALI

ADULTS

BIONDA SUL DIVANO ITA	L. 69.000
DISPOSTE A TUTTO 1 ITA	L. 69.000
HOT DREAM VOL. 1	L. 49.000
HOT DREAM VOL. 2	L. 49.000
JUMBO SEX	L. 49.000
LESBIAN LOVE	L. 49.000
MADAME X N° 1 ITA	L. 69.000
OVER THE SEX	L. 49.000
PER LE STRADE DI NEW YORK ITA	L. 69.000
SEX & PLAY	L. 49.000
SIGNORE INDECENTI ITA	L. 69.000

CD-ROM GAMES

ACTUA SOCCER	L. 94.900
APACHE LONGBOW	L. 100.000
ARC OF DOOM	L. 76.900
ASCENDANCY ITA	L. 119.000
BATTLE ISLE 3	L. 82.300
BIOFORGE	L. 119.000
BIOFORGE MISSION DISK	L. 63.000
BRAINDEAD 13	L. 94.900
BREECH 3	L. 59.000
BURN CYCLE	L. 89.900
CADILLACS & DINOSAURS	L. 89.000
CAESER 2	L. 85.000
CAR & DRIVER	L. 39.900
CHRONOMASTER	L. 95.900
CIVILIZATION	L. 45.000
COMMAND & CONQUER ITA	L. 109.000
CRUSADER NO REMORSE	L. 109.000
DARK FORCES ITA	L. 89.900
DEATH KEEP	L. 94.900
DEFCON 5	L. 94.900
DESCTRUCTION DERBY	L. 95.000
DOOM 2 EXPLOSION	L. 45.000
DUNE 2	L. 44.900
DUNGEON MASTER 2	L. 106.000
EURO FIGHTER 2000	L. 123.900
EXSTREME PINBALL	L. 139.900
F1 GRAND PRIX 2	TELEFONARE
FADE TO BLACK ITA	L. 119.000
FATAL RECING	L. 94.900
FIFA INT. SOCCER '96 ITA	OFFERTA
FIGHTER DUEL	L. 99.000
FLEET DEFENDER	L. 44.900
FLIGHT UNLIMITED	L. 99.900
FRANKESTEIN	L. 119.000
FULL THROTTLE ITA	OFFERTA
GRAND PRIX MANAGER 2	L. 99.000
GREAT NAVAL BATTLES 3	L. 110.000
HELL ITA	L. 116.000
HI-OCTANE	L. 113.000
INDY CAR 2	L. 99.000
KING QUEST 7 ITA	L. 95.000
LORD OF MIDNIGHT ITA	L. 99.900
MAGIC CARPET 2 ITA	L. 109.000
MARINE FIGHTERS ITA	L. 93.000
MICROMACHINES '96 - 2 TURBO T.E.	L. 91.000
MISSION CRITICAL	L. 85.000
MONOPOLY	TELEFONARE
MORTAL COIL	L. 85.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 89.000

EDUCATIVI

ARCHIVIA NEWS	L. 76.000
ASSOCIAZIONI E CIRCOLI	L. 62.000
ASTRO DIGITAL	L. 129.000
BANCA E FINANZA	L. 95.000
CODICE PENALE	L. 139.900
CORSO FRANCESE INTERATT.	L. 99.000
CORSO INGLESE INTERATT.	L. 99.000
FANTAGOAL '96	L. 76.000
FANTAGOAL '96 + LIBRO FANTACALCIO	L. 89.000
FAST AGENT	L. 159.900
FAST OFFICE LIGHT	L. 139.900
IMMOBILGEST	L. 139.900
LEONARDO E IL SEGRETO	L. 119.000
LOTTO MAGIC	L. 74.000
ORACOLI E TAROCCHI	L. 109.900
SOCIETÀ SPORTIVE	L. 62.000
SOGNI	L. 89.900
TOTOCALCIO '96	L. 89.900
TOTOCALCIO '96 + FANTAGOAL '96	L. 95.000
TOTOGOAL '95	L. 69.900
ZENITH	L. 109.000

NAVY STRIKE	L. 89.000
NETWORKS ITA	L. 125.000
NHL HOCKEY '96	L. 107.000
NOCTROPOLIS	L. 48.000
PAWS	L. 83.000
PGA TOUR GOLF '96 ITA	L. 119.000
PHANTASMAGORIA	L. 130.000
PRISONER OF ICE ITA	L. 125.000
QUAKE	TELEFONARE
RAYMAN	TELEFONARE
REBEL ASSAULT 2 ITA	OFFERTA
RED GHOST	TELEFONARE
SCREAMMER	OFFERTA
SCUDETTO	L. 99.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	L. 85.000
SILENT STEEL	TELEFONARE
SIM ISLE ITA	L. 95.000
SIMON THE SORCERER 2 ITA	L. 89.000
SPACE QUEST 6	L. 109.000
STAR CRUSADER	L. 39.900
STAR TREK JUDGEMENT RITES	L. 119.000
STONEKEEP	L. 119.000
SU 27 FLANKER	L. 99.000
TEKWAR	L. 89.000
THE 11th HOUR	TELEFONARE
THE CIVIL WAR ITA	L. 109.000
THE DIG ITA	OFFERTA
THE LAST DYNASTY ITA	L. 125.000
THE NEED FOR SPEED ITA	L. 116.900
THE RAVEN PROJECT	L. 94.900
TOP GUN ITA	TELEFONARE
TOTAL DISTORTION (WIN)	L. 94.900
U-BOAT	L. 99.900
VIRTUAL KARTS	L. 99.900
WARHAMMER	L. 94.900
WEREWOLF vs COMANCHE	L. 99.000
WING COMMANDER 3	L. 125.000
WING COMMANDER 4	TELEFONARE
WIPE OUT	L. 95.000
Z	TELEFONARE

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

11th HOUR

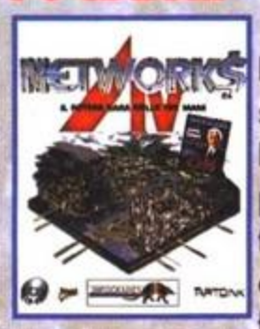
Il seguito di 7th Guest. Fantastici effetti grafici cinematografici, nuovi enigmi da risolvere, rendono il gioco sempre più appoassionante.

PC CDROM 119.000

20 WARGAME CLASSIC

La più bella raccolta di Wargames contenente: D-DAY: THE BEGINNING OF THE END, CONQUEST OF JAPAN, GLOBAL DOMINATION, WHEN TWO WORLDS WAR, DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR VOL 1, VOL 2 e VOL 3, GOLD OF THE AMERICAS, REACH FOR THE STARS, WARLORDS, BATTLEFRONT, BATTLES OF NAPOLEON, CARRIER STRIKE, WESTERN FRONT, SWORD OF ARAGON, PACIFIC WAR, WAR IN RUSSIA, WARGAME SET 2: TANKS, CLASH OF STEEL, CONFLICT MIDDLE EAST, CONFLICT KOREA, PANZER GENERAL. R.H. 386DX + 4MB

PC CDROM 87.000



A4 NETWORKS

Dagli stessi creatori di A-TRAIN, questa splendida simulazione Imprenditoriale. Per acquisire una posizione di prestigio dovrai cimentarti in costruzioni, acquisti, sviluppo, organizzazione, investimenti, diversificazione, speculazione ed altro ancora contro agguerriti avversari e veri e propri "squali" del commercio e dell'industria. In un corollario composto da grafica ad alta risoluzione e realismo ispirato alle più moderne dottrine imprenditoriali dovrai districarti con la tua abilità ed intelligenza per diventare un vero MANAGER. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO 139.000

ABSOLUTE ZERO

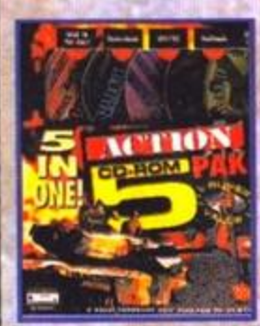
Dozzine di missioni aventi per scopo quello di difendere la Terra dall'invasione aliena. Grafica in 3D digitalizzata. 7 diverse macchine da guerra volanti con 15 diversi armamenti. Sequenze in Full Motion Video. R.H. 486/50+8MB.

PC CDROM 119.000

ACES COLLECTION

Compilation :ACES OVER EUROPE, ACES OF THE PACIFIC, RED BARON, A-10 TANK KILLER, THE AVIATION PINEERS. Una compilation dei migliori successi della simulazione di volo. R.H. 485/25 + 4MB RAM.

PC CDROM 69.000



ACTION 5 PACK

Una stupenda raccolta contenente: WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE, DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2. Il tutto ad un prezzo semplicemente incredibile.

PC CDROM 63.000

ACTION SOCCER

Dalla Ubi-Soft l'atteso gioco del calcio che contiene tutte le caratteristiche essenziali per poter essere definito un vero e proprio gioco COIN-OP- come alla sala giochi!. Possibilità di zoom e replay, oltre 6000 animazioni, 4 condizioni climatiche e 30 tattiche di gioco diverse, 16 squadre con caratteristiche predefinite e possibilità di completa personalizzazione. MANUALE GIOCO E COMMENTI IN ITALIANO! R. H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 69.000

ACTUA SOCCER

Il più bel calcio virtuale mai esistito. Fasi di gioco e grafica a livello tridimensionale cinematico. Opzioni di replay e di visuale da ben 8 diverse posizioni. Possibilità di sostituzione nomiu sia dei giocatori che degli allenatori. Opzione per 4 giocatori contemporanei e 20 giocatori via network. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 89.000

ADVANCED CIVILISATION

Un fantastico gioco imperniato sulla gestione e lo sviluppo di una civiltà dalle epoche più antiche sino alle guerre nucleari. Molto di più di un simulatore il gioco si sviluppa con un'interattività tale da considerare elementi e azioni forse per voi completamente ininfluenti. Possibilità di gioco via Network, modem e Email fino ad 8 giocatori. Dovrete vedervela con guerre, battaglie, ricerche minerarie e tecnologiche, filosofie, conflitti religiosi, calanità naturali e tante variabili ancora. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 109.000

ALIEN ODISSEY

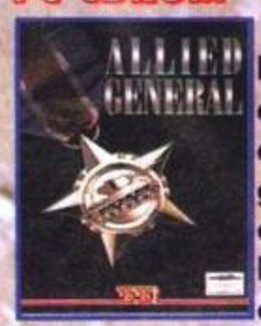
La tua navicella è stata distrutta e tu sei stato riportato in vita da Gaan. Ti sei impadronito di una moto spaziale e sei il nuovo eroe del mondo!! Dovrai distruggere il binker delle telecomunicazioni, combattare contro agguerritissimi nemici liberando la popolazione schiava. Un'avventura digitalizzata mozzafiato senza precedenti!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2+8MB

PC CDROM 89.000

ALIENS

Grafica impressionante e macabre animazioni danno vita ad una superba avventura in stile horror del genere "punta e dicca". Nei panni di un intrepido esploratore spaziale dovrai salvara una lontana stazione dispersa nell'Universo dall'attaco di strane creature aliene.

PC CDROM 119.000



ALLIED GENERAL

Dalla SSI una stupenda simulazione di guerra che Ti vedrà impegnato a distruggere la potente macchina da guerra Nazista. Oltre 35 scenari ambientati nel Deserto, Europa e Russia saranno il campo di prova delle tue abilità strategiche impostate su fatti realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. (anche WIN95)

PC CDROM 109.000

ALONE IN THE DARK TRILOGY

La raccolta delle 3 stupende avventure della Infogrames: Alone in the dark, Alone in the Drak 2 e Alone in the Dark 3 in uno stupendo cofanetto da collezione. R.H. 386DX + 4MB

PC CDROM 89.000

ANVIL OF DAWN

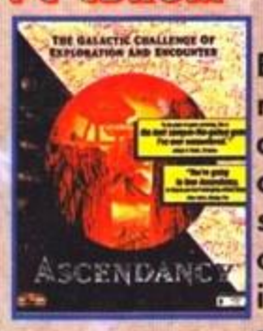
Una favolosa avventura stile fantasy sviluppata con grafica stile Doom. Una incredibile grafica tridimensionale ti accompagna nell'esplorazione di un fantastico mondo in 3D ove con l'ausiolio di una miriade di magie e di oggetti dovrai sconfiggere i mostri invasori. Combattimenti animati! R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 89.000

AFRAID OF THE DARK

Una fantastica avventura infestata da fantasmi! In pratica si tratta di un film interattivo in cui controlli una coppia di fratelli sperduti in uno scenario di morte ed oscurità. Dovrai trovare le chiavi indispensabili a risolvere il Mistero... R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 99.000



ASCENDANCY

Esplora lo spazio sconosciuto alla ricerca di una galassia ove il popolo della Terra, martoriato dai disastri atomici, possa sopravvivere. Con l'ausilio delle risorse che scoprirai, potrai costruire incredibili veicoli spaziali con i quali trasportare la popolazione e nel contempo difenderla dagli attacchi di misteriosi popoli alieni. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 115.000
PC CDROM - ITALIANO - 139.000

ATTACK STACK

Una splendida raccolta contenente: THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO, DOOM, LEMMINGS CHRONICLES, SPECTRE VR, CRYSTAL CALIBURN, STREET FIGHTER 2, NOVASTORM e THE CHAOS CONTINUUM

PC CDROM 75.000

BATTLE BEAST

Un " picchiaduro dalle caratteristiche eccezionali, destinato a rivoluzionare il proprio genere! Oltre 100 mosse speciali, deice di armi speciali, dozzine di mosse segrete e strategie tutte da scoprire, Opzione per 2 giocatori anche via modem, effetti sonori e grafici digitalizzati. predisposto anche per WIN95.

PC CDROM 79.000

BATTLE ISLE 2

Gioco di guerra strategico ambientato nel futuro. Simulatore dotato del più alto sviluppo tecnologico che ti permette di combattere contro agguerrite civiltà utulizzando oltre 50 tipi di mezzi diversi .Possibilità di gioco fino a 7 utenti R.H.: 386 + 4MB.

PC CDROM 89.000
PC Floppy Disk 79.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

BATTLE ISLE 2 TITAN LEGACY Data disk per Battle Isle ". 26 Nuove mappe, 50 sequenze animate, 6 nuove unità. Per una battaglia sempre più avvincente

PC CDROM 49.000

BATTLE ISLE 3

Il seguito di uno dei giochi di simulazione strategica di guerra più gettonati dell'anno. La nuova versione, predisposta per Windows 95, accoglie una grafica decisamente migliorata con scene e filmati in full motion video ed una marea di opzioni aggiuntive tali da rendere la battaglia ancor più realistica ed interattiva. Possibilità di gioco via E-mail,modem e network. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 89.000

BATTLES IN TIME

Il primo gioco rivoluzionario che sposa perfettamente le componenti STRATEGIA ED AZIONE. Il tma del gioco è ovviamente la guerra ed è ambientato in periodi differenti, dalla preistoria al futuro. Gli obiettivi potranno essere raggiunti solamente con un ottimo mix di strategia ed azione. Grafica in 3D e possibilità di gioco via modem. R.H. 486+4MB

PC CDROM 85.000

BATTLEGROUND: GETTYSBURG vol. 2

Un entusiasmante simulazione di strategia militare. Potrai impersonare il Generale Lee oppure il Generale Maede all'epoca delle guerre di Secessione americane. Dettagli storici perfettamente curati. R.H. 486+8MB

PC CDROM 109.000

BIG 10 PACK VOL. 2

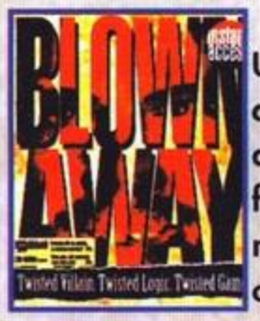
Una stupenda raccolta dei seguenti giochi: ALIEN LOGIC, MEGA RACE, METAL MARINES, COMMANDER BLOOD, ULTIMATE DOMAIN, CRYSTAL CALIBURN, JETFIGHTER 2, TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL, CASINO' MASTER, D-GENERATION.

PC CDROM 79.000

BLACK KNIGHT MARINE STRIKE FIGHTER

Una incredibile simulazione di volo dedicata al F18 Hornet Assault. Cockpit dell'aereo riprodotta esattamente identica all'ultimo modello in possesso dell'Aviazione americana. Centinaia di particolari tutti interattivi con possibilità di decisioni tattiche grazie all'apposito display. Oltre 50 missioni. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 119.000



BLOWN AWAY

Un nuovissimo sistema di gioco che vi offre molto di più di una semplice avventura digitalizzata. Oltre 24 differenti competizioni, grafica a schermo pieno, animazioni in 3D a 360° con effetti cinematici e musica stereo digitalizzata. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 75.000

BLOOD BOWL

Dalla Microleague un vero capolavoro di simulazione di football futuristico e sanguinolento! 8 autentiche squadre armate fino ai dneti si contenderanno camionati e coppe all'ultimo sangue. Possibilità di cambiare la visuale del campo e funzione di replay delle azioni più belle. Giocabile anche via modem

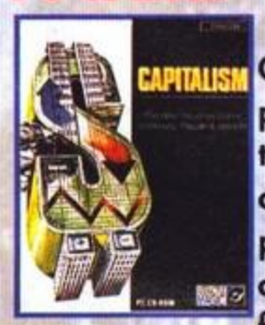
.PC CDROM 95.000

PC Floppy Disks 85.000

CAESAR 2

Stupenda simulazione strategica ambientata nell'antico Impero romano. Quale Governatore di una provicncia dovrai operare affinchè la tua città divenga la capitale del favoloso Impero adottando le giuste strategie commmerciali e belliche.

PC CDROM 109.000



CAPITALISM

Con questa simulazione finanziaria, potrai definitivamente dimostrare la tua abilità della spaventosa guerra degli affari. Potrai scegliere il settore pmerceologico preferito e, partendo da zero, dovrai costruire il tuo Impero finanziario. Capitalism è caratterizzato da un realismo impressionante in quanto considera qualsiasi tipo di opportunità posiva o negativa esistente nella realtà. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 89.000

CASINO' TOUR CHAMPIONS Una raccolta completa dei più famosi giochi tipici del casino', blackjack, baccarat, dadi, video poker, roulette e tanti altri. Possibilità inoltre di gioco via network e via modem.

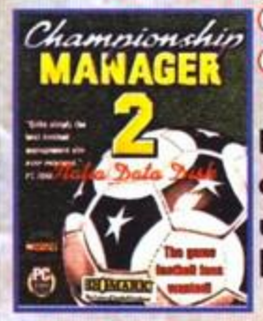
PC CDROM 55.000

CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 95 Stupendo manageriale di calcio. Contiene tutto il campionato italiano 94-95 serie A e B comprese le coppe europee. Compravendita giocatori, definizione delle tattiche di gioco e delle formazioni sono alcune delle strategie che se adottate con accuratezza ti permetteranno di vincere il campionato! R.H. (vers.PC): 386DX, 2MB, VGA.

PC Floppy Disks 29.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

La più bella simulazione manageriale di calcio mai vista fino ad ora. OLTRE 4000 calciatori ognuno con le sue personali caratteristiche e statistiche. La moltitudine di opzioni selezionabili ne rende praticamente impossibile fornirvene un elenco. Il gioco ha praticamente tutte le possibilità immaginabili! PC CDROM 79.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA DATA DISK

Finalmente il data disk contenente il campionato italiano aggiornato agli ultimissimi trasferimenti di novembre!!

PC CDROM 59.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 SCUDETTO

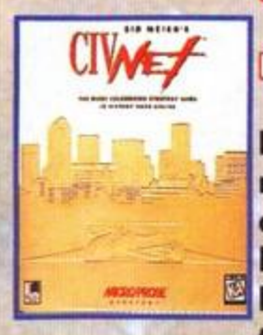
Versione completamente in ITALIANO con tutte le squadre aggiornate all'unltimo calcio-mercato di novembre. IL TOP DELLA SIMULAZIONE MANAGERIALE CALCISTICA.

PC CDROM 95.000

CINEMANIA 1996

Dalla Microsoft la nuova edizione della più bella enciclopedia del cinema esistente.Oltre 2500 fotografie, 1175 FILMS, e 4000 biografie: lo spettacolo è assicurato. R.H. 386 + 8MB, Windows 95 SVGA.

PC CDROM 85.000



CIVILISATION NETWORK - CIVNET -

La simulazione più giocata nel mondo, ora finalemnte disponibile anche in versione per Modem e Network. La stupenda interfaccia per INTERNET, permette il gioco in contemporana con MIGLIAIA di giocatori sparsi per il mondo!!DECINE DI OPZIONI PER PERSONALIZZARE AL 100% il gioco in base alle vostre esigenze. R.H. 486+8MB

PC CDROM 119.000

CIVIL WAR

La più bella simulazione strategica ispirata alle Guerre di Secessione americane tra Nord e Sud. Costruisci il tuo esercito, accedi a qualsiasi informazione grazie al potente database e ... vinci la battaglia! R.H. 386/DX + 4MB RAM. Si gioca anche in LINK! PC CDROM 79.000

COALA

Una fantastica simulazione di elicottero finalmente disposibile anche su Amiga. Visuale a 360°, scenario editor per personalizzare le missioni, 4 differenti elicotteri: AH64A, MI-28 HAVOC, MI35 MIND e AH-88 COALA.

AMIGA 1MB AMIGA 1200 59.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grazie a 12 mesi i prezzi potranno subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

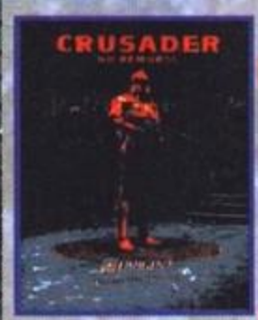
Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

CONQUEROR A.D. 1086 Dalla SIERRA un eccezionale simulazione di guerra medievale con fasi tattiche e fasi di azione in soggettiva. Un vero capolavoro di grafica e sonoro. R.H. 486+8MB+SVGA.

PC CDROM 129.000

COVER GIRL STRIP POKER Uno stupendo Stip Poker caratterizzato da un elevato livello di giocabilità e da immagini in animazione altamente piccanti. VM.18.

PC CD ROM 27.000



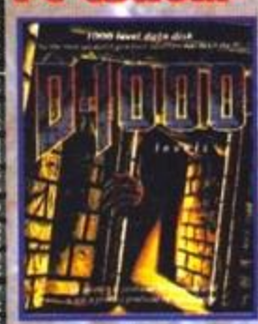
CRUSADER: NO REMORSE Uno stupendo sparatutto con visuale tridimensionale stile Syndicate. La grafica in SuperVga ed il sonoro digitalizzato conferiscono un realismo pressochè unico

PC CDROM 105.000

CYBERSPEED Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile delle corse automobilistiche. Animazioni in texture mapping poligonale. Possibilità di gioco in multiplayer. SDcelta tra 8 veicoli futuristici che si contenderanno la vittoria su 11 diversi percorsi in 15 mondi cibernetici. PC CDROM 109.000

CYBERMAGE **Dalla Origin una stupenda avventura interattiva con visuale in prospettiva stile Doom. Centinaia di allocazioni da esplorare piene di insidie e trabocchetti che permetteranno la sopravvivenza solamente ai giocatori più scaltri. IN ITALIANO**

PC CDROM 109.000

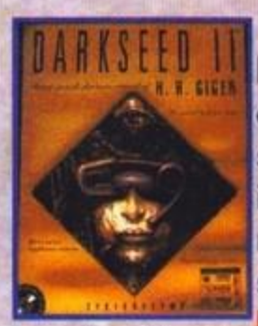


D - 1000 Oltre 1000 nuovi livelli ed utilities per Doom e Doom 2. Nuove armi, Nuovi nemici, e tanto altro ancora.

PC CDROM 49.000

DARKER Un fantastico gioco di simulazione-sparatutto ambientato in un paesaggio futuristico. La caratteristica fondamentale è la incredibile grafica 3D la cui realizzazione ha richiesto addirittura 4 ANNI! R.H. 486 + 8MB MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 75.000



DARKSEED 2 Il seguito del più bel psycho-thriller del 1994 ora arricchito da grafica e sequenze cinematiche veramente incredibili e tali da rendere l'avventura interattiva semplicemente appassionante. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 119.000

DESCENT MISSION DISK **Levels of the World. Il primo data disk missioni per descent con oltre 100 livelli ORIGINALI ed UFFICIALI tutti con grafica 3D**

PC CDROM 45.000

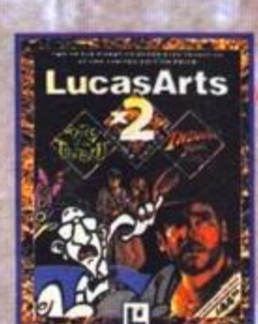
DESTRUCTION DERBY Il gioco che ha fatto impazzire migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi ora è finalmente disponibile anche su PC. La più bella simulazione di STUNT CARS mai vista prima. Grafica cinematografica digitalizzata con azioni ed incidenti mozzafiato. Possibilità di gioco anche a mezzo LINK per una gara testa a testa. R.H. 486DX2-66 + 8MB. PC CDROM 99.000

DOOM 1 & 2 TOOLKIT Contiene oltre 900 nuovi livelli per DOOM. Nuove grafiche e nuovi effetti sonori. Comprende anche l'editor per nuovi livelli e per la grafica linclusi trucchi e cheat mode.

PC CDROM 35.000

DOOM EXPLOSION + UTILITIES Oltre 1200 nuovi livelli, cheats, programmi ed utilities dedicati a Doom e Doom 2.

PC CDROM 49.000



DOUBLE PACK-LUCAS ARTS DAY OF THE TENTACLE (Avventura grafica ad alto contenuto umoristico), INDIANA JONES ALLA SCOPERTA DI ATLANTIDE (Avventura grafica. Il quarto episodio dedicato a Indiana Jones). REQUISITI HARDWARE: 386 + 2MB RAM.

PCCDROM 89.000

DRUID Dalla Mindscape un vero capolavoro del genere avventura interattiva. Oltre 100 allocazioni da esplorare realizzate con grafica renderizzata, oltre 10.000 frames di animazione. Possibilità di personalizzare al 100% il proprio personaggio . Visuale isometrica in 3D. Dis

PC CDROM 79.000

DUNGEON MASTER 2 Non si era ancora visto nulla di simile al mitico "The Legend of Skullkeep" Nuove incredibili creature daranno vita a combattimenti in tempo reale caratterizzati da una grafica semplicemente UNICA.

PC CDROM 89.000
PC Floppy Disks 79.000
AMIGA 1200 69.000

DUST Una splendida avventura stile "punta e clicca" ambientata nel Vecchio West. Grafica tridimensionale digitalizzata texture mapping in tempo reale. Potrai interagire con oltre 40 persoaggi coinvolti in una storia ricca di misteri da risolvere. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 75.000

EARTHWORM JIM Dalla Activision l'attesissima conversione su PC di uno dei più famosi giochi a piattaforme per consolle. Grafica ad altissimo livello ti condurranno attarverso decine di livelli di azione entusiasmante. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 79.000

ECCO THE DOLPHIN **Uno dei maggiori successi della Sega finalmente convertito su furmota PC CDROM. Un platform game realizzato con una sublime grafica SVGA ed arricchito di oltre 30 nuovi livelli rispetto alla versione Megadrive. R.H. Pentium 60 + 8MB.**

PC CDROM 109.000

ELDER SCROLL: THE ARENA **Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse città. R.H.: 386DX + 4MB.**

PC CDROM 99.000

EMPIRE DE LUXE **Gioco di guerra strategico ambientato durante la II Guerra mondiale. E' uno dei classici del genere Wargame, caratterizzato da grafica Hi-res, vari livelli di difficoltà e la possibilità di gioco via modem o link fino a 6 persone.**

PC CDROM 63.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

ENTERTAINER

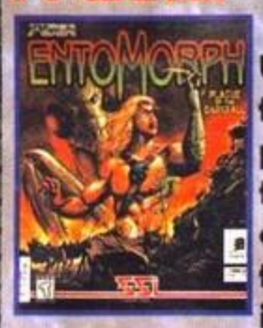
Compilation contenente: ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED (automibilismo), LINKS THE CHALLENGE (sim. Golf), KING QUEST 6 (evventura), TRUMP CASTLE 3 (giochi casino'), DARK SUN:SHATTERED LANDS (strategia).

PC CDROM 55.000

ENDORFUN

Un fantastico puzzle-game in 3D che trascinerà la tua mente attraverso un viaggio affascinante tra mondi fantastici e suoni vibranti ove dovrai condurre un cubo ed assorbire le maggiri quantità di forza vitale possibile. MANUALE IN ITALIANO R.H. 486DX2 + 8MB

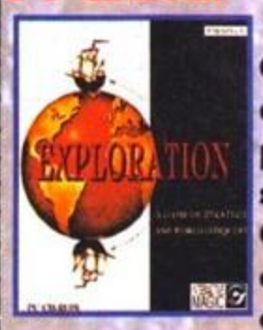
PC CDROM 69.000



ENTOMORPH

Una stupenda avventura fantasy stile gioco di ruolo prodotta dalla SSI ambientata in un mondo diabolico ove le creature vengono trasformate in orribile insetti giganti mutanti. Disponibile per:

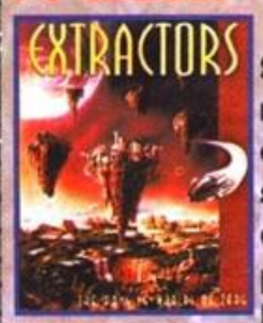
PC CDROM 89.000



EXPLORATION

Gioco di strategia e di conquiste. Impersonerai 5 dei più famosi esploratori della storia, da Cristoforo Colombo a Vasco de Gama con possibilità di creare anche nuovi personaggi. Solo un giusto bilanciamento di rapporti tra il Popolo, la Chiesa e l'Esercito ti permetterà di procedere con successo lungo le lunghissime tappe del gioco. Opzione per 4 giocatori.

PC CDROM 99.000



EXTRACTORS

Stupenda platfor ove guiderai una squadra di minatori attraverso 24 mondi sospesi nello spazio alla ricerca di nuove risosre minerarie per il tuo pianeta Zarg. R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 69.000

EXTREME PINBALL

Dalla Electronic Arts uno dei migliori flipper mai creati su PC. 4 diversi tavoli ognuno dei quali con possibilità di complete personalizzazioni. Decine di livelli bonus da scoprire. R.H. 486DX50 + 8MB

PC CDROM 109.000

EXTREME RACING

Il gioco di gare automobilistiche della nuova generazione. Decine di opzioni selezionabili. 8 diversi tipi di auto, oltre 20 percorsi, split screen per gioco contemporaneo fino ad 8 partecipanti, anche via modem. Livelli e percorsi sevreti, e tanto ancora.

AMIGA 1200 59.000

FORMULA 1 GRAN PRIX 2 Non esistono parole per descrivere questo vero e proprio capolavoro della simulazione automobilistica, curata nei minimi particolari sia grafici che audio.

PC CDROM 109.000

FORMULA 1 GRAN PRIX MANAGER

La versione manageriale del noto gioco di formula 1, grazie alle molteplici opzioni Vi trasmetterà le sensazioni del mondo dorato di uno degli sport più famosi del mondo.

PC CDROM 109.000

FADE TO BLACK

Il seguito di Flashback: grazie agli effetti grafici veramente unici ed alla visuale isometrica a 360° in prospettiva, la tua abilità e le tue capacità intuitive saranno messe a dura prova nell'infinito labirinto di allocazioni che dovrai visitare per giungere con successos alla fine del gioco.

PC CDROM 105.000

FATAL RACING

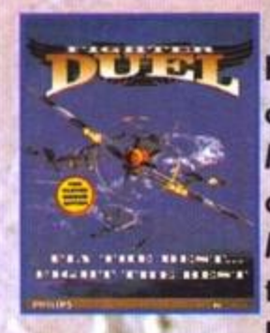
Uno dei giochi di corse automibilistiche più atteso dell'anno. 8 scuderie e 16 diversi automezzi si contenderanno il titolo mondiale senza esclusione di colpi. Possibilità di gioco via modem o via network fino a 16 giocatori!. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 89.000

FIFA INTERNERNATIONAL SOCCER 1996

Sembra impossibile ma è una versione ancora più bella del Fifa 95!! La nuova tecnologia Virtual Stadium, offre un nuovo angolo di visuale: la telecamera sul pallone!. Oltre 3500 giocatori ed i 12 migliori campionati mondiali il tutto con commenti sonori dei più noti telecronisti!

PC CDROM 99.000



FIGHTER DUEL

Parteciperai ad eccezionali duelli aerei nei cieli della Seconda Guerra Mondiale! 8 diversi nemici guidati dal computer oppuro un avversario via Modem. 8 livelli di difficolta e grafica tridimensionale a 360°! MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 83.000

FLIGHT SIMULATOR 5.1

La nuova versione per CDROM include più di 250 nuovi aeroporti, nuove cockpits, nuove condizioni ambientali (nebbia ecc), grafica REALE digitalizzata! Suoni molto più realistici, possibilità di gestione volo strumentale

PC CDROM 129.000
PC Floppy Disks 79.000

FLIGHT SIMULATOR 5 PACK Una incredibile raccolta per amanti della simulazione di volo: FLIGHT OF THE INTRUDER, JETFIGHTER 2, FALCON AT, SUPER VGA HARRIER e FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.

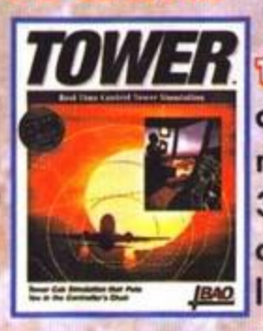
PC CDROM 65.000

FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP Questa stupenda utility dedicata a Flight Simulator 5.X ti permette di creare qualsiasi aereo editando addirittura le caratteristiche di volo, piani di volo, colori ecc.

PC CDROM 97.000

FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT Centinaia di pzioni aggiuntive per Flight simulator 5.X. Grazie alle molteplici clip arts contenute, potrete creare nuovi scenari, nuove cockpit, nuovi aerei e personalizzare al massimo le vostre missioni. Disponibile per

PC CDROM 39.000



FLIGHT SIMULATOR TOWER Ora la responsabilità della vita di migliaia di passeggeri è nelle tue mani. Visuale digitalizzata a 360° ti permette il controllo totale delle operazioni di smistamento dell'intenso traffico aereo. nei pricipali aeroporti.

PC CDROM 119.000

FLIGHT PACK 2

Stupenda compilation contenente: MIG 29 Fulcrum, F19 STEALTH FIGHTER, FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.

PC CDROM 49.000

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

FURY 3
Dalla Microsoft il gioco che rivoluzionerà l'era del gioco isometrico su PC. L'unico vero videogame realizzato con tecnologia a 32 bit per un'azione non-stop. SCENOGRAFIE ED IMMAGINI MAI VISTE PRIMA! R.H. 486 DX + 8MB
PC CDROM 99.000

FX FIGHTER
Il "Picchiaduro" destinato a rivoluzionare il mondo del proprio genere!. Combattimenti mozzafiato con grafica in 3D texture mapping, tecnologia "motion capture" per una grafica in animazione mai vista prima, il primo prodotto ad utilizzare la tecnologia BRENDER, oltre 40 DIVERSE MOSSE per ogni personaggio. Gioco per 1 o 2 giocatori. R.H. 486+4MB.
PC CDROM 77.000

GABRIEL KNIGHT 2
In questo gioco surreale, Vi troverete invischiati in una storia estremamente piacevole da giocare. Avrete la possibilità di controllare due personaggi ed agento interattivamente con essi percorrerete questo stupendo film interattivo modificandone la trama a seconda delle decisioni intraprese.Disponibile per:
PC CDROM 109.000

GATEWAY 2: HOMEWORLD
Una stupenda avventura interattiva ove dovrai difendere la terra dall'invasione di un popolo alieno. Grafica stile cartole animato, spettacoli sequenze in animazione ed una trama coinvolgente. R.H. 386 + 2MB.
PC CDROM 99.000

GLOOM DELUXE
Nuova versione con grafica implementata e drivers per i favolosi occhiali virtuali I-GLASSES. Completamente installabile su Hard Disk.
AMIGA 1200
59.000

GONE FISHIN
Eccezionale simulazione di pesca sportiva caratterizzata da centinaia di opzioni ed accessori selezionabili ed un realismo veramente impressionante. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 59.000

GREAT NAVAL BATTLE 4
Dalla SSI il favoloso seguito della più nota simulazione strategica di guerra navale. Nettamente migliorata sia la grafica che l'intelligenza artificiale del computer. Nuovi editor degli scenari per modificare le battaglie esistenti o crearne delle nuove. Oltre 130 navi. Opzione per personalizzare al massimo sia le visuali che il gioco. R.H. 386+8MB.
PC CDROM 115.000

HARDBALL 5
La più bella simulazione di Baseball mai vista prima. Oltre 800 giocatori con relative statistiche aggiornate al campionato 1995, 40 diversi Stadi, 10 livelli di difficoltà, opzione per gioco in Link o via Modem, l'utilissima funzione di PLAYER EDITOR per aggiornare costantemente o per creare nuovi giocatori. R.H. 486DX + 8MB.
PC CDROM 109.000

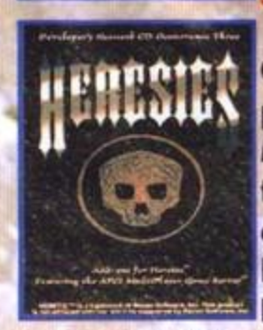
HAVOC
Un entusiasmante gioco di combattimento futuristico sviluppato su 35 livelli e 80 diversi tipi di mezzi nemici. Grafica tridimensionale in prima persona stile Doom con possibilità di gioco via modem e via Network. 2 CD in dotazione nello stesso pacchetto per poter attivare fin da subito l'opzione Multiplayer. Include già anche la versione per Machintosh. R.H. 486DX2 + 8MB ram.
PC CDROM 109.000

HARPOON 2 DELUXE
Uno dei migliori simulatore di guerra strategica ora in confezione speciale con 30 nuovi scenri ed un esclusivo SCENARY EDITOR. R.H.386 + 4MB
PC CDROM 99.000

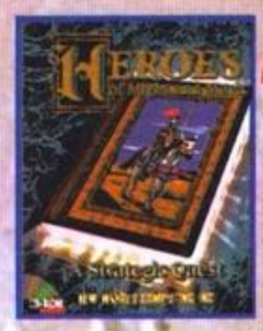
HEART OF DARKNESS
Dagli ideatori di Another World, un ennesimo capolavoro espresso in questa avventura caratterizzata dalle animazioni prerenderizzate tanto da portare a 1400 frame pr ogni personaggio! La Virgin, distributrice , ha previsto una produzione di 1 milione di pezzi!.
PC CDROM 119.000

HELL
Incredibile quanto stupefacente avventura grafica ambientata nell'anno 2095. Impersonando un fuggitivo contro lo Stato dovrai provate la tua innocenza. Il gioco è arricchito da grafica ad alta risoluzione e da filmati in full-motion. R.H:386+4 MB.
PC CDROM 49.000

(HEXEN) HERETIC 2
Una splendida avventura ambientata in un mondo virtuale medievale stile fantasy, con visuale in soggettiva. Grafica ad altissimo livello ti trasmette la sensazione di essere realmente dentro all'avventura.
PC CDROM 89.000



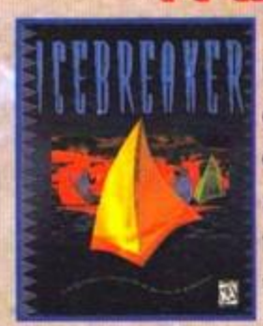
HERESIES
Contiene centinaia di livelli aggiuntivi per Heretic, uno speciale GAME MANAGER che consiste in un completo database pieno di nuovi livelli, descrizioni, immagini etc. e l'esclusivo PLAYNET che permette di giocare Heretic in Network e Multiplayer.
PC CDROM 59.000



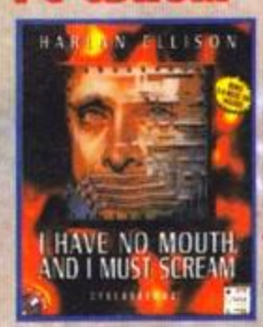
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
Il gioco di strategia per eccellenza. Tantissimi mondi da esplorare e cinquistare, Avversari organizzati dal computer in base alle tue capacità strategiche, livelli di difficoltà illimitati Oltre 20 diversi tipi di mostri, il tutto contornato da una stupenda grafica SVGA e musica digitalizzata.
PC CDROM 89.000

HIGH OCTANE
Una stupefacente gara automobilistica ambientata nel 21° secolo arricchita da numerosi armamenti per "spazzare via " i tuoi avversari. 6 tipi di auto ed ampia gamma di armi.
PC CDROM 59.000

HOOVES OF THUNDER
INCREDIBILE. Finalmente una eccezionale simulazione di CORSE AI CAVALLI!! Effettuate le vostre puntate e godetevi la corsa in grafica 3D, possibilità di visuale da varie angolazioni, gare notturne e diurne, Replay, opzione fino a 10 GIOCATORI. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 85.000



ICEBREAKER
Un bellissimo gioco di abilità ove dovrai distruggere una incredibile quantità di piramidi seguendo uno schema logico. Oltre 150 livelli caratterizzati da grafica SVGA e visuale tridimensionale. 4 livellki di difficoltà, sequenze cinematiche e musica digitalizzata. R.H. 486+8MB.
PC CDROM 95.000



I HAVE NO MOUTH
Bellissima avventura digitalizzata ove potrai impersonare fino a 40 differenti personaggi impegnati nella risoluzione di molteplici problemi. Un viaggio nel mistero che vi coinvolgerà a tal punto dal non dimenticarlo facilmente. In omaggio un favoloso MOUSE PAD con ologramma. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 109.000

INDY CAR RACING
Uno dei migliori simulatori di guida. Campionato Indy americano, 8 circuiti super dettagliati con possibilità di scelta tra oltre 30 piloti ed automobili e possibilità di intervento sulle caratteristiche di ogni singola auto.R.H: 386DX+4MB.
PC CDROM 27.000

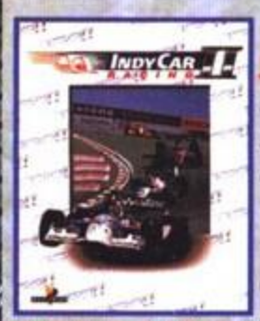
INDY CAR COMPILATION
Il famosissimo ed imbattibile gioco di automobilisismo ora in confenzione speciale comprendente anche tutti i data disks percorsi. R.H. 386+4MB.
PC CDROM 69.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30



INDY CAR RACING 2 Finalmente disponibile il favoloso seguito di uno dei giochi di simulazione automobilistica più venduti nel corso del 1994-1995. Grafica decisamente migliorata ed aggiunta di parecchie opzioni sono solo alcune deller peculiarità di questo sicuro successo. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 79.000

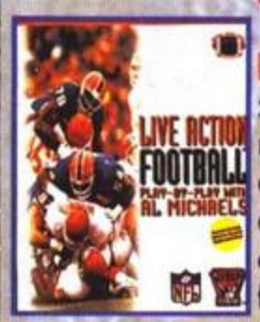
JUMP RAVEN Sparatutto futuristico ambientato per le strade di New York. Puoi scegliere fra 24 tipi di armi differenti, 6 copiloti e 12 traccie audio incredibilmente coinvolgenti. Splendida la grafica 3D che ti immerge in un'ambientazione di stile cyberpunk piena di insidie e di nemici sempre più bellicosi. R.H. 486 8MB PC CDROM 77.000

JUNGLE BOOK Il più bel gioco della Disney finalmente convertito su formato PC. Un Platform d'eccezione caratterizzato da una giocabilità veramente entusiasmante grazie anche alla splendida grafica. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486+4MB

PC Floppy Disks 55.000

THE LAST BOUNTY HUNTER Dalla American Laser un altro film interattivo ambientato nel far-west. Grafica digitalizzata e sequenze in full motion video metteranno a dura prova la tua abilità di tiratore scelto per difenderti dalle insiedie nel vecchio west. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 99.000



LIVE ACTION FOOTBALL Una splendida simulazione di Football americano caratterizzata da lla presenza di immagini digitalizzate. Impersonerete fino a 52 diversi giocatori tra i più famosi del campionato NFL americano con l'effetto di vedere una vera partita in televisione. R.H. 486 + 8MB RAM

PC CDROM 62.000

LOADSTAR Stupenda simulazione spaziale arcade caratterizzata da grafica digitalizzata ed un altissimo livello di giocabilità. R.H. 486 + 4MB (8MB consigliati)

PC CDROM 75.000

LORDS OF MIDNIGHT Uno stupendo gioco di ruolo con grafica dinamica definito come il miglior RPG del 1995. La storia si svolge in un'epoca fantasiosa tra Re e Cavalieri. La grafica è realizzata in 3D redering in tempo reale con visione a 360°. Possibilità di controllare fino a 24 diversi personaggi, il tutto sotto il controllo dell'intelligenza artificiale del computer. l'innovativo sistema di TIME LOCK MODE permette addirittura di settare il gioco in tempo reale facendo coincidere le scorrere dei giorni nel gioco con quello della nostra realtà!! R.H.486 + 8 MB RAM.

PC CDROM 79.000

PC CDROM - ITALIANO - 99.000

LUCAS ARTS ARCHIVES Una bellissima raccolta contenente: INDIANA JONES-FATE OF ATLANTIS, SAM & MAX, REBEL ASSAULT, DAY OF THE TENTACLE, STAR WARS più i Demo giocabili di altri giochi di prossima uscita!

PC CDROM 75.000

MAGIC CARPET PLUS Questa versione comprende il gioco originale più il data disk Hidden Worlds. Oltre 75 livelli di cui 20 con opzione multi player. Supporto Network fino a 8 giocatori. La confezione include anche gli speciali occhiali per la visione in 3D.

PC CDROM 115.000

MAGIC CARPET 2 Il seguito di quella che è stata definita l'Avventura dell'anno 1995. Nuovi livelli, grafica ancora migliorata, nuovi personaggi sempre più ambigui. Gioco e Manuale in ITALIANO

PC CDROM 109.000

MARINE FIGHTERS Finalmente disponibile il data disk per US NAVY FIGHTERS che aggiunge una nuova dimensione ad uno dei simulatori di volo attualmente più richiesti.

PC CDROM 79.000

MASTER LEVELS FOR DOOM 2 Include oltre 3000 nuovi livelli per Doom 2 più varie nuove utilities.

PC CDROM 69.000

MASTERPIECE COLLECTION Una stupenda raccolta della SSI contenente: DARKSUN SHATTERED LANDS, DARKSUN WAKE OF THE RAVENGER, RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION, RAVENLOFT 2 STONE PROPHET, AL QADIM: THE GENIE'S CURSE MENZOBERRANZAN.

PC CDROM 75.000

MECHWARRIOR 2 La stupenda battaglia tra robots con visione in prospettiova. Grafica tridimensionale digitalizzata veramente impressionante. Costruisci fino a 15 Battlemechs personalizzandoli con 20 armi. Opzione fino a 8 giocatori anche in Team sia via modem che via network. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 99.000

MECHWARRIOR 2 DATA DISK Livelli aggiuntivi e nuove missioni!!

PC CDROM 59.000

MEGAPACK 1 Contiene i seguenti giochi: MIKE DIKTA ULTIMATE FOOTBALL, F14 TOMCAT, LINKS THE CHALLENGE, THE SAVAGE EMPIRE, DINOSAUR SAFARI, IMMAGINATION, FREAKIN FUNKY FUZZBALLS, AUDUBONS BIRDS, AUDUBONS MAMMALS, MAGIC DEATH: VIRTUAL MURDER 2, TEST DRIVE 3: THE PASSION. PC CDROM

85.000

MEGAPACK 2 contiene i seguenti giochi: JURASSIC PARK, COMPUSERVE STARTER CD, BODYWORKS VOYAGER, SLEEPWALKER, RETURN TO RINGWORLD, SHADOWLANDS, SPECTRE VR, PSYCHOTRON, JUTLAND, ADVENTURES OF VICTOR VECTOR & YONDO, MICROCOSM.

PC CDROM 85.000

MEGAPACK 3 Contiene i seguenti giochi: LEMMIGS CHRONICLES, MEGARACE, TFX, VORTEX QUANTUM GATE 2, CYCLONES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVASTORM, REUNION e THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO. Il tutto ad un INCREDIBILE PREZZO!

PC CDROM 85.000

MEGAPACK 4 Contiene i seguenti giochi: PANZER GENERAL, AEGIS,GUARDIAN OF THE FLEET, SPACE ACE, TORNADO - OP.DESERT STORM, EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIORS, DAWN PATROL, BLACK KNIGHT MARINE, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE PC CDROM

85.000

MENZOBERRANZAN Gioco di ruolo della SSI ambientato in un regno immaginario popolato da maghi, elfi, gnomi e mostri di ogni genere. Alta risoluzione e possibilità di stampare le mappe. R.H.: 386DX + 4MB+SVGA

PC CDROM 79.000

METAL MARINES Gioco di Strategia con prospettima tridimensionale, ambientato nel futuro. Grafica SVGA per 20 scenari in cui dovrai difendere la terra dagli attacchi dei Zorgeuf, e ricostruire le città distrutte. R.H. 486 4MB Ram

PC Floppy disks 59.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

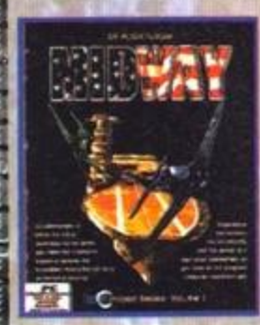
Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

MICRO MACHINES 2 SPECIAL EDITION
Nuova versione del famosissimo gioco di corse automobilistiche. Ora contiene anche i favolosi filmati in Full Motion Video, 50 nuove contruction Kit tracks e l'opwione multiplayer fino a 16 giocatori! R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 85.000

MICROPROSE SPORTS
Una stupenda raccolta di due dei mighliori giochi sportivi della Microprose: FORMULA 1 GRAN PRIX e DAVID LEADBETTER'S GOLF.
PC CDROM 59.000

MICROSOFT GOLF 2.0
Realismo di gioco grazie alle innumerevoli opzioni utilizzabili e grafica digitalizzata fanno di questo gioco di golf uno dei migliori nel suo genere. R.H.: 386SX + 4MB RAM.
PC CD ROM 89.000

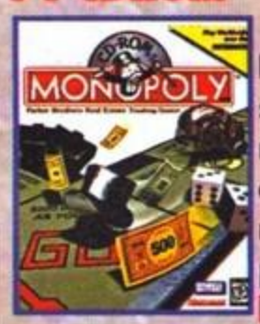
MICROSOFT GOLF 2.0 RIVIERA COUNTRY D.DISK
Data disk percorsi aggiuntivi per Microsoft Golf 2.0
PC CDROM 59.000



MIDWAY
Una stupenda simulazione navale basata sulla famosa battaglia delle Midway. Puoi comandare sia la flotta USA che quella Giapponese. Centinaia di opzioni metteranno a dura prova le tue abilità di stratega, pilota, fuciliere, ecc. R.H.486 + 4MB
PC CDROM 59.000
PC Floppy Disks 59.000

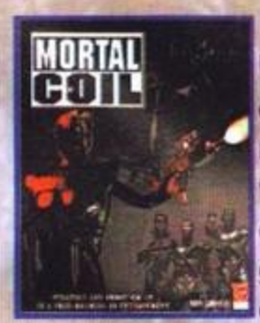
MILLENNIA
Eccezionale avventura ambientata nello spazio e caratterizzata da grafica stile cinematico. Dovrai gestire la tua colonia di alieni primordiali sviluppandone la cultura fino alla migrazione nello spazio attraverso un viaggio di oltre 10.000 anni alla ricerca di nuovi pianeti da colonizzare incrementando così sempre più la tua potenza intergalattica. Un gioco di dimensaioni realmente GALATTICHE destinato ad incollarvi al monitor per ore ed ore. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 109.000

MISSION CRITICAL
Una incredibile avventura sviluppata su ben 3 CDROM. La Terra è devastata da una guerra interstellare. Impersoni un coraggioso pilota di un caccia spaziale alle prese con centinaia di nemici agguerritissimi. Il tuo compito è salvare la Terra e sconfiggere le forze del Male. Grafica stile cinematico in 3D e audio digitalizzato ti coinvolgeranno in questa stupenda avventura. R.H.486+4MB.
PC CDROM 95.000



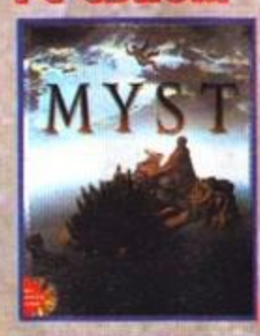
MONOPOLY
Finalmente una stupenda conversione su PC del più famoso gioco da tavolo mai esistito. La versione è arricchita da incredibili sequenze animate in full motion che rendono il gioco ancora più divertente. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 109.000

MORTAL COMBAT 2
Il miglior picchiaduro finalmente convertito anche per personal! Ogni ulteriore commento è semplicemente suoperfluo.R.H.: 386+4MB
PC CDROM 65.000
PC Floppy disks 65.000



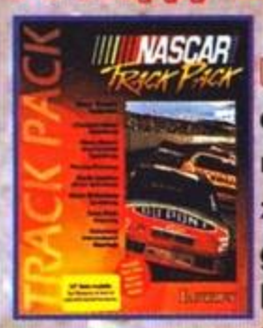
MORTAL COIL
Uno stupendo compromesso tra shot-em-up e strategia ambientato in un mondo futuristico ove sarai impegnato nella difesa del Pianeta Terra attaccato dagli alieni. Una nuova tecnologia elettronica controlla l'intelligenza artificiale del computer permettendo ai tuoi avversari di combattere in funzione delle tue reali capacità. Possibilità di visualizzare il gioco sia in prima persona che da diverse angolazioni. R.H. 486+4MB
PC CDROM 85.000

MORTAL COMBAT 3
La saga del Mortal Combat continua con il terzo episodio! Nuovissime mosse segrete, 14 giocatori selezionabili, 2 nuovi capi ed un lottatore nascosto..Grafica ulteriormente migliorata, nuove fatalities e tanto ancora.
PC CDROM 89.000



MYST
Avventura grafica completamente digitalizzata ambientata su un isola in un mondo fantastico. Sonoro digitalizzato e voci campionate. Unico nel suo genere. R.H.: 386DX+4MB + WINDOWS 3.1.
PC CDROM 119.000

NASCAR RACING
Simulazione di guida. La nuova tecnologia per lo sviluppo della grafica 3D incrementa notevolmente il dettaglio delle immagini e contemporaneamente ne aumenta la fluidità. Possibilità infinite di set-up della pacchina. R.H.: 386DX + 4MB RAM.
PC CDROM 95.000



PC Floppy disks 95.000

NASCAR RACING TRACK PACK
7 NUOVI PERCORSI digitalizzati per il gioco di simulazione di guida più realistico mai realizzato! R.H. 386 4MB Ram(6mb per grafica Hi-Res) e ovviamante NASCAR
PC CDROM 49.000
PC Floppy disks 49.000

NAVY STRIKE
Navy Strike ti guida al comando fi un F18 e ti catapulta nell'ultimissomo simulatore di volo da guerra caratterizzato da un'incredibile grafica 3D reale, SuperVGA e grazie alla tecnologia RVM puoi visualizzare l'azione da qualsiasi angolazione. R.H. 486 DX2 + 8 MB
PC CDROM 89.000

NBA JAM TURNAMENT EDITION
Finalmente l'attesissima conversione del famonoso gioco di basket ora anche su PC. Audio stereo incredibile! Oltre 120 giocatori del campionato USA NBA, 3 o 5 giocatori per squadra, opzione per 8 giocatori ed altre entusiasmanti opzioni! R.H. 486+8MB.
PC CDROM 119.000

NEED FOR SPEED
Il gioco destinato a rivoluzionare la simulazione di guida. 8 tra le auto più ambite raffigurate il rendering 3D in tempo reale!. Oltre 100 Km di paesaggi digitalizzati. Selezione di 3 tipi di visuale. Decine di opzioni!! RH 486 + 8MB.
PC CDROM 99.000

NEW HORIZONS
Uno dei miglio RPG ma creati. Puoi selezionare fino a 6 differenti personaggi ognuno dei quali nella propria ambientazione, dovrai trovare oltre 180 diversi tesori e docrai altresì organizzare fino a 26 diversi equipaggi per le tue navi. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 89.000

NFL PRO LEAGUE FOOTBALL
Un incredibile nuovo gioco di football americano creato dall'IBM! Contiene tutte le squadre ufficiali 1994-95 con oltre 30 anni di statistiche con i data bases di squalifiche, compra-vendite ecc. Possibilità di gestione MANAGERIALE sia finanziarie che strategiche con test animato dei risultati ottenuti. Questo programma è utilizzato ufficialmente da USA TODAY per le previsioni degli ulti 8 Super Bowl!
PC CDROM 99.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

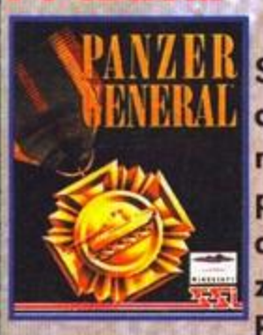
Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

NIGHT TRAP
Un thriller interattivo su 2 CD ROM con grafica cinematica ed una semplicissima interfaccia gioco "punta e clicca" ambientato in una casa di vampiri. Dovrai aiutare Dana Plato a salvare i 5 ragazzi prigionieri sconfiggendo i poteri occulti e risolvendo decine di enigmi. R.H. 486+4MB.
PC CDROM 79.000

NOCTROPOLIS
Avventura grafica. Impersoni un eroe che da solo, in una città semideserta, deve combattere contro i vampiri per salvare il mondo dalla dannazione eterna. R.H.: 386DX + 4MB RAM. Disponibile per
PC CDROM 109.000

NOVASTORM
Il seguito di Microcosm, questa volta ambientato nello spazio. Scene in full motion e grafica superlativa. Uno dei migliori sparatutto. REQUISITI HARDWARE: 486DX + 4MB RAM.Disponibile per
PC CDROM 99.000

PANIC IN THE PARK
Una incredibile Avventura interattiva su 3 CD ROM ambientata in una Luna Park. Una coppia di stupende sorelle, una virtuosa ed una diabolica, gestisco il Parco. Il vostro compito sarà quello di svelare il mistero che si cela dietro le quinte del Parco, mistero che ne minaccia la distruzione. Grafica a livello cinematico.
PC CDROM 95.000



PANZER GENERAL
Splendido gioco di guerra strategico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Nel 1939, vestendo i panni di un Generale tedesco dovrai affrontare 35 differenti scenari utilizzando oltre 350 mezzi differenti. Probabilmente il nuovo termine di paragone per i War Game. R.H. 386 4MB Ram SVGA.
PC CDROM - ITALIANO - 59.000

PERFECT GENERAL 2
Un capolavoro di strategia militare. Funzioni di zoom per approfondire la tattica oppure la strategia, suoni e grafica digitalizzata, tutti gli armamenti dell'ultima generazione. R.H. 386DX + 4MB.
PC CDROM 86.000

PERFECT GENERAL 2 SCEN. & CAMPAIGN EDITOR
Con questa indispensabile utility, puoi creare infiniti scenari, deserti, oceani, descrizioni, puoi modificare gli scenari esistenti, adirittura puoi gestire le situazioni metereologiche.
PC CDROM 79.000

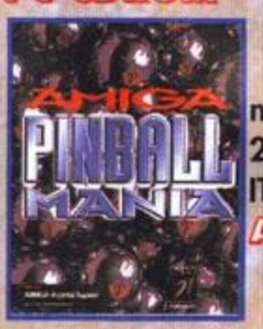
PERFECT PINBALL
Una raccolta delle più famose tavole da flipper. Oltre 1 ora di musiche stereo campionate e grafica digitalizzata ad alta risoluzione. R.H. 386 + 2MB.
PC CDROM 39.000

PGA TOUR GOLF 96
La nuova versione dispone di grafica digitalizzata senza precedenti. Velocità 4 volte maggiore della precedente versione, 5 stili diversi di gioco ed altre decine di incredibili opzioni. IN OMAGGIO una simpatica pallina da Golf. R.H.486 + 8MB
PC CDROM 109.000

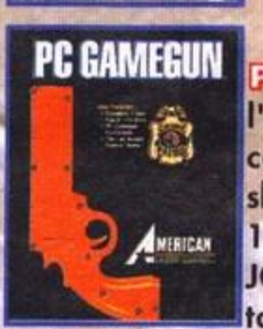
PHANTASMAGORIA
Il diavolo vive in una splendida isola privata. Adrienne Delaney, da voi imperonato, dovrà scoprire gli oggetti e le chiavi necessarie ed in tempo prima che il diavolo si iimpossessi della sua famiglia... trama coinvolgente e grafica mozzafiato!
PC CDROM 99.000

PICTURE PERFECT GOLF
Un gioco di golf sensazionale in quanto i disegni sono stati interamente sostituiti da immagini digitalizzate. Il tutto senza intaccare la velocità elevato di scrolling.Decine di opzioni si susseguono confermando questo gioco ai più alti livelli del suo genere. RH 486DX + 8MB PC CDROM 75.000

PINBALL FANTASIES DELUXE Nuova edizione del piu famoso simulatore di flipper per personal computer. Quattro nuovi tavoli si aggiungono ai quattro successi originali, con splendide azioni multipallina. Da non perdere le colonne sonore in qualità CD dei singoli giochi. R.H. 386 SX 4MB Ram. Manuale in italiano.
PC CDROM 89.000



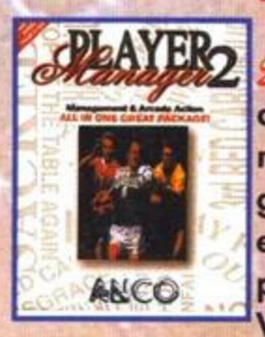
PINBALL MANIA
I 4 famosu tavoli del pinball mania ora convertiti in grafica AGA a 256 colori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.
AMIGA 1200 59.000



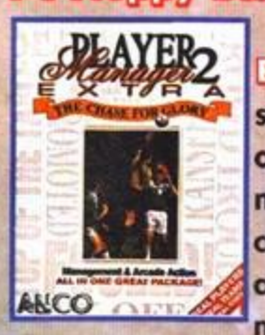
PISTOLA + CRIME PATROL Finalmente disponibile l'indispensabile pistola per giocare con maggior realismo ai migliori shot-em-up tipo MAD DOG MC CREE 1 e 2, DRUG WARS, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES e tanti altri. La confezione contiene anche il gioco CRIME PATROL su CD ROM.
PC CDROM 119.000

PITFALL - The Mayan ADVENTURE Il famosissimo gioco della Activision, finalmente convertito per PC. 13 entusiasmanti livelli nella giungla esaltati dalla stupenda grafica a 32 bit. Dovrai utilizzare tutta la tua abilità per superare le miriadi di trabocchetti che incontrerari sul percorso. Disponibile per PC CDROM 119.000

PIZZA TYCOON
INCREDIBILE!! Dai creatori di Transport Tychoon, ora la simulazione di gestione di pizzerie! Posiziona la tua pizzeria in una zona strategica ed attento agli ingredienti!!!..... R.H. 386 + 4MB
PC CDROM 89.000
PC Floppy Disks 89.000



PLAYER MANAGER 2 Finalmente un managerial ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI GIOCO, commenti vocali digitalizzati, calciomercato, possibilità di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!!
AMIGA 1MB 49.000
PC CDROM 69.000
PC Floppy Disks 49.000



PLAYER MANAGER 2 EXTRA La nuova versione arricchita di una miriade di nuove opzioni e strategie. Grafica nettamente migliorata. Ora puoi creare le tue tattiche e strategie di gioco. Puoi reclutare addirittura dei giovanissimi che solamente grawie alla tua abilità potranno diventare delle STAR. Calcio-mercato, prestiti, e tantissime opzioni. R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 69.000
PC Floppy Disks 59.000

POLICE QUEST COLLECTION Dalla Sierra questa stupenda raccolta dei primi 4 episodi di una delle avventure arcade di maggior successo. La collection comprende inoltre un utilissimo game creator per poter generare nuovi episodi!! R.H.386 + 4MB RAM. PC CDROM 109.000

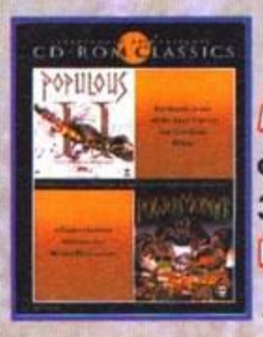
POLICE QUEST : SWAT Dalla Sierra questa stupenda avventura arcade. Questa volta impersonerao i favolosi SWAT, il corpo di polizia Speciale degli Stati Uniti e sarai impegnato in azioni pericolosissime contro i terroristi. Sequenze filmate e sonoro digitalizzato ti accompagneranno per decine di missioni entusiasmanti. R.H. 486+8MB
PC CDROM 119.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30



POPULOUS 2 + POWER-MONGER Stupenda raccolta dei due giochi classici di simulazione. R.H. 386 + 2MB

PC CDROM 39.000

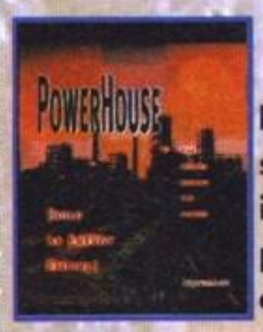
POWER DOLLS

Dagli stessi creatori di Knight of Xentar, una stupenda simulazione di guerra futuristica con personaggi MANGA; Avrai la possibilità di scegliere il tuoi personaggi preferiti, organizzare e pianificare i piani di battaglia, decidere i movimentati tattici della tua squadra e controllare singolarmente ogni personaggio nella guerra contro il nemico. R.H. 486 + 4MB

PC CDROM 75.000

POWER, CORRUPTION & LIES Una stupenda raccolta composta da: DUNE 2 , BENEATH A STEEL SKY, F14 FLEET DEFENDER e UFO ENEMY UNKNOWN.

PC CDROM 85.000



POWER HOUSE

Dalla Impressions questa stupenda simulazione stile Sim City. Sarai impegnato nella ricerca delle 9 principali fonti energetiche sfruttando le quali dovrai costruire una rete che si potrà espandere per tutto il mondo. Stupenda la grafica ad alta risoluzione ed il livello di realismo del gioco!. R.H. 386+4MB.

PC CDROM 83.000

PREMIER MANAGER 3 Eccezionale simulatore manageriale di calcio. Realizza la tua squadra acquistando i migliori giocatori e studia le tattiche migliori per poter vincere lo scudetto. R.H.: 386DX + 4MB

PC CDROM 69.000
PC Floppy disks 59.000
AMIGA 1200 59.000
AMIGA 1MB 59.000

PREMIER MANAGER 3 DELUXE Fin almente disponibile la nuova versione con tuti gli aggiornamenti relativi alle nuove squadre e numerosissime nuove opzioni!!

PC CDROM 69.000
PC Floppy disks 59.000

PRIMAL RAGE

Il più grande gioco arcade del mondo disponibile finalmente su PC. La più grande animazione a fotogrammi mai vista per un gioco di combattimento colossale, con delle incredibili combinazioni di colpi ed una serie infinita di mosse normali, speciali ed eventi imprevedibili.

PC CDROM 79.000

PRINCE OF PERSIA COLLECTION Le due stupende avventure disegnate da Jordan Mechner in raccolta ad un prezzo SUPERSPECIALE.

PC CDROM 49.000

PRO PINBALL THE WEB

Il miglior flipper in assoluto. Schermi segreti, modalità multiple di gioco, grafica a 32000 colori in 3D e tanto ancora. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO R.H. 486DX+4MB

PC CDROM 79.000

PSYCHIC DETECTIVE

Dalla Electronic Arts un FILM INTERATTIVO semplicemente unico! Impersonerai ERIC FOX un noto medium, che grazie ai suoi poteri dovrà interrogare il passato per scoprire i misteri che si celano dietro questo entusiasmante thriller interattivo. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 119.000

QUEST FOR FAME

Una fantastica avventura interattiva che ti vedrà protagonista di grandi concerti Rock insieme al famoso gruppo Aerosmith! Nella confezione è incluso un simpatico accessorio da collegare al computer che ti permetterà di suonare la chitarra elettronica!! R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 99.000

QUEST FOR GLORY 4

Gioco di ruolo che utilizza una innovativa combinazione fra avventura e rpg. Puoi decidere se vestire i panni di un potentissimo mago, un impavido cavaliere o di un furbissimo ladro per sconfiggere le forze del male attraverso oltre 100 aree da esplorare. R.H. 386DX + 4MB .

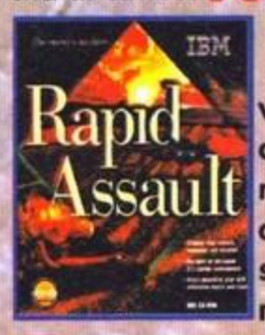
PC CDROM 55.000

RAILROAD TYCHOON

Dal famoso Sid Meier, il gioco di simulazione manageriale imperniato sulla gestione delle ferrovie nell'età del loro primo sviluppo. Dovrai costruire la migliore linea ferroviaria utilizzando tutti i numerosi strumenti a tua disposizione ed adottando le scelte strategiche necessarie per distruggere la concorrenza. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.

PC CDROM 35.000

RAILROAD TYCHOON DELUXE Simulazione di gestione ferrovie. Ambientato nel 18° secolo, sarai impegnato alla costruzione ed alla gestione del più vasto Impero ferroviario. A disposizione oltre 30 diversi tipi di treno, ognuno con le sue caratteristiche di velocità e capacità di carico. PC Floppy Disks 59.000



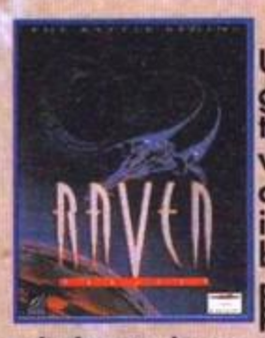
RAPID ASSAULT

Ti trovi condannato al carcere a vita. L'unica alterinativa che ti viene offerta dal Governo è quella di catturare un pericolosissimo fuorilegge ijn cambio della tua libertà. vrai a disposizione diversi mezzi armati e una moltitudine di tsrategie diverse per poter raggiungere con successo l'obiettivo. Grafica 3D scenari in soggettiva e musica digitalizzata.

PC CDROM 75.000

RAVENLOFT 2: Stone Prophet Altro episodio del gioco di ruolo stile Dungeons & Dragons.Grafica ad alta risoluzione ed effetti sonori digitalizzati, ti incolleranno davanti al computer per ore ed ore!

PC CDROM 69.000



RAVEN PROJECT

Una fantastica simulazione di battaglia aliena mai vista prima. Avrai a tua disposizione una vasta scelta di veicoli spaziali creati con l'ausilio di avanzatissime tecnologie, tyi troverai in competizioni all'ultimo sangue con bande di nemici alieni disposti a tutto pur di distrughgerti e conquistare il Pianeta Terra. Grafica tridimensionale ad alta risoluzione.

PC CDROM 79.000

RAYMAN

Dalla Ubisoft oltre 60 livelli di gioco in 6 mondi diversi, più di 50 personaggi, una grafica sbalorditiva ed animazioni di una fluidità mai realizzata su PC: sino a 60 frames al secondo!. R.H. 486+8MB. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 79.000

REBEL ASSAULT 2

Finalmente il seguito del più famoso gioco dedicato alla saga di Guerre Stellari. Immagini in full motion a schermo totale. Suono stereo a 10 canali, nuove modalità di gioco, nuovi scenari. R.H. 486/50 + 8 MB. MANUALE E TESTI IN ITALIANO

PC CDROM 119.000

REDSHIFT

Viaggio interattivo nelle galassie. Trasmette la sensazione reale di un viaggio a bordo di una navicella con la visualizzazione di centinaia di pianeti ed oltre 300.000 stelle., simulando gli eventi astronomici di oltre 15.000 anni. Visione dallo spazio di tutti i pianeti con possibilità di locazione di punti specifici ed azione di zoom R.H. 386 + 4MB.

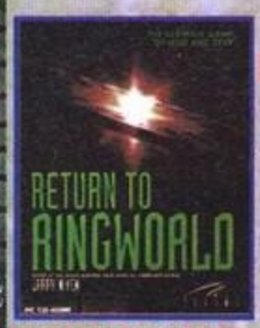
PCDROM 129.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia di 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30



RETURN TO RINGWORLD Si tratta di una stupenda avventura grafica caratterizzata da azioni dinamiche , spot arcade e simulazioni di volo. Esplorazione di mondi virtuali con grafica in 3D stile cinematico e scene animate in full motion. R.H. 386 + 4MB

PC-CDROM 49.000

RIDDLE OF MASTER LU Dalla US GOLD una stupenda avventura grafica ambientata nel 1930 densa di misteri che solo con un'accurata strategia potranno essere svelati conducendo all'obiettivo del gioco.

PC CDROM 119.000

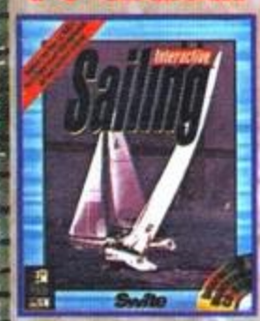
S-ZONE 800 nuove città per Sim-City 2000 e 250 nuove città per Sim City Classic più un sacco di nuove utilities!!

PC CDROM 65.000

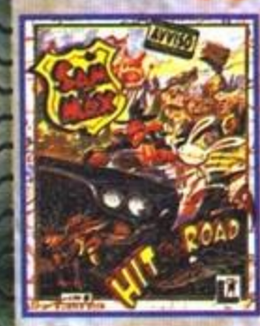
ROMANCE OF THE 3 KINDOMS 4 Dalla Koei uno spettacolare Role Play Game strategico ambientato nell'antica Cina. Dimensioni di gioco ciclopiche! Discuterai di strategie militari con 558 Ufficiali durante le 38 battaglie con possibilita' di gioco simultaneo fino ad 8 giocatori. R.H. 486 DX + 8MB. PC CDROM 95.000

ROAD WARRIOR - QUARANTINE 2 - L'attesissimo seguito di Quarantine, si svolge nel 21° secolo ed include un mare di nuove opzioni per rendere il taxi sempre più aggressivo ed imbattibile. Nuovi veicoli, nuove armi nuova la grafica in SVGA, visuale selezionabile da diverse posizioni, livelli aggiuntivi con gare di velocità e di regolarità. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 83.000



SAILING INTERACTIVE Una simulazione di pilotaggio barche a vela a livello altamente professionale. L'interattività offerta è veramente unica nel suo genere: possibilità di variazione della velocità e della direzione del vento, riproduzione fedele del cockpit di guida, regolazioni delle vele, visualizzazione delle mappe con possibilità di correzione immediata delle rotte di navigazione ed altre ancora. Grafica digitalizzata. Contiene inoltre un corso di vela completo per principianti. R.H.486 + 4MB + WINDOWS. PC CDROM 119.000



SAM & MAX Avventura grafica stile cartone animato. Genere poliziesco. Splendida trama che coinvolge i due personaggi principali in un'avvincente operazione investigativa. Elevato contenuto umoristico. R.H. 386DX + 4MB Ram. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 49.000

SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF Il primo gioco di Golf che utilizza scenari in 3D in TEMPO REALE!. Opzioni multigioco, grafica a 256 colori ed una scelta di 6 angolazioni grazie alla telecamera virtuale. Fino a 4 Giocatori contemporaneamente.MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486+4MB ram.

PC Floppy disks 75.000
PC CDROM 75.000

SCREAMBALL Uno dei migliori flipper di tutti i tempi. 6 tavoli diversi, azione ultrarealistica, opzioni di inclinazione del tavolo per i giocatori più esperti. R.H.486 + 4MB MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 56.000
PC Floppy Disks 56.000

SCREAMER Finalmente il gioco di auto prodotto dalla italiana GRAFFITI. Possibilità di regolazione della visuale della gara ed opzione replay sono solo alcune delle entusiasmanti caratteristiche che conferiscono a questa simulazione di corse automobilistiche un realismo impressionante. R.H. 486DX+8MB

PC CDROM 79.000

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 1996 La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i tioli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento. MANUALE, GIOCO e PARLATO IN ITALIANO.

AMIGA 1MB 69.000
PC Floppy Disks 79.000
PC CDROM 89.000

SEPARATION ANXIETY - VENOM SPIDER-MAN - Action game dedicato ai famosi Eroi della Marvel Comics. Decine di livelli ricchi di azione e di combattimento. La confezione contiene anche uno splendido CD con la demo del giornalino di Spiderman! R.H. 486 + 4MB

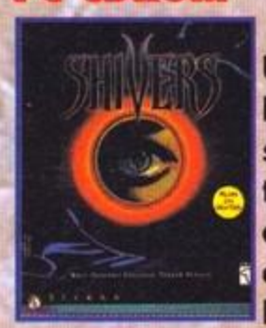
PC CDROM 109.000

SHANGHAI GREAT MOMENTS Il famosissimo solitario cinese finalmente convertito anche per la piattaforma PC. Molteplici opzioni tra le quali la possibilità di personalizzare le carte con diversi personaggi.

PC CDROM 73.000

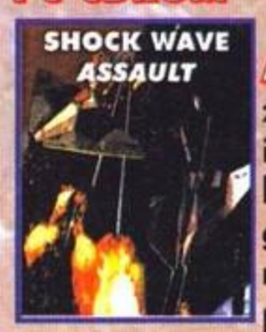
SHERLOCK HOLMES Consulting Detective Stupenda avventura ad episodi su 3 CD ognuno dei quali contiene 3 diversi "gialli" che hanno come protagonista il famoso Detective da Voi impersonato. 9 misteri da risolvere con imprevisti e colpi di scena, il tutto arricchito da grafica in full-motion. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 53.000



SHIVERS Una strepitosa avventura della SIERRA con visuale il soggettiva e grafica stupendamente digitalizzata ambientata in un museo denso di mistero e di terrore. Centinaia di allocazioni da esplorare e di misteri da risolvere. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 109.000



SHOCKWAVE ASSAULT Una stupenda simulazione di guerre interstellari ove sarai impegnato a difendere la terra dall'invasione aliena. Grafica stile fotografica in 3D e sequenze in full motion video rendono questo gioco prodotto dalla Electronic Arts un vero capolavoro.

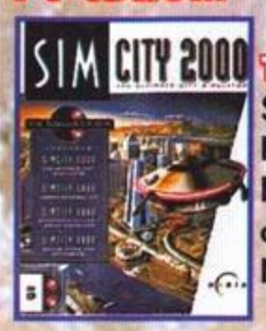
PC CDROM 109.000

SILENT HUNTER Una bellissima simulazione di battaglie sottomarine. Oltre 40 diversi tipi di nave ricreate perfettamente con visuale a 360°. Anche i porti e le coste sono state ricreate fedelmente . Decine di opzioni sono selezionabili in modo tale da rendere il gioco ai massimi livelli di realismo.

PC CDROM 109.000

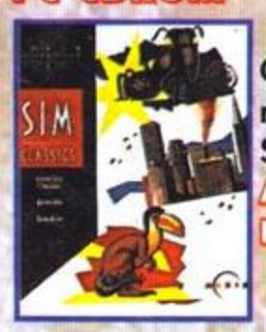
SILVERLOAD Stupenda avventura grafica ove, impersonando un cacciatore di taglie dovrete andare nella città di Silverload alla ricerca di un bambino perduto. Effetti sonori e grafica di prim'ordine. trama originale che mescola un'atmosfera di orrore ed un ambiente western. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 2MB

PC CDROM 89.000



SIM CITY 2000 COLLECTION Raccolta contenente: SIM CITY 2000, il data disk URBAN RENEWAL KIT, il data disk SCENARIOS VOL. 1 GREAT DISASTERS ed il data disk BONUS CITIES AND SCENARIOS. R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 99.000



SIM CLASSIC Compilation comprendente alcuni dei migliori giochi gestionali. SIM ANT, SIM CITY, SIM LIFE.

AMIGA 1MB 67.000
PC Floppy Disks 67.000

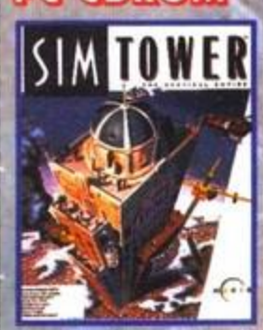
Tutti i nomi e marchi citati sono proprietà dei legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge: PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

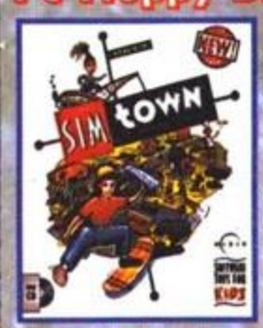
dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

SIM ISLE
Eccezionale questa simulazione di gestione delle isole, sempre prodotta dalla instancabile MAXIS. Sarai alle prese con la gestione delle foreste, delle miniere, delle risorse naturali, animali selvaggi e tanto ancora. Sicuramente uno dei giochi di simulazione più appassionanti mai creati.
PC CDROM 85.000



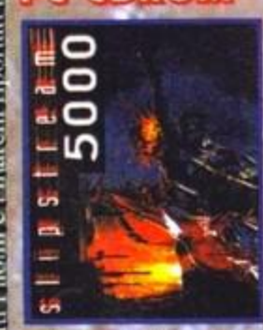
SIM TOWER
Finalmente disponibile dalla Maxis, i creatori di Sim City. Misura la tua abilità nella costruzione di torri che potranno raggiungere altezze di oltre 100 piani; decidi poi se vendere o affittare ma attenzione! Se sei troppo esoso i potenziali acquirenti scapperanno!!
PC CDROM 89.000
PC Floppy Disks 79.000



SIM TOWN
Sempre dalla MAXIS questa splendida simulazione di costruzione di paese fantasioso. Strade, castelli, case degli orrori, cabine telefoniche, negozi di giochi e tanto altro ancora. La cittadina dei tuoi sogni! R.H.386 + 8MB RAM.
PC CDROM 89.000

SIMON THE SORCEROR 2
Il seguito di una delle più belle avventure stile fantasy caratterizzata da una grafica semplicemente spettacolare.
PC CDROM 89.000

SKYBORG INTO THE VORTEX
Impersoni uno Skyborg e dovrai difendere il tuo mondo dalle minacce del diabolico MORB. Esplorerai 9 mondi e dovrai interagire con 95 diversi personaggi. Grafica curata dai creatori di DOOM 2. Un gioco che racchiude strategia, abilità ed azione! R.H. 486+8MB
PC CDROM 65.000



SLIPSTREAM 5000
Una gara automobilistica senza precedenti!! Corri nelle più veloci gare del 1995 attraverso oltre 10 dei più famosi persorsi mondiali. Miriadi di opzioni e grafica ad alta risoluzione!
PC CDROM 55.000
PC Floppy Disks 55.000

SOCCER STARS
1996 Dalla EMPIRE una stupenda raccolta di giochi dedicato al CALCIO contenente: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, ON THE BALL LEAGUE EDITION, PREMIER MANAGER 3 e KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE.
AMIGA 1MB 75.000
AMIGA 1200 75.000
PC CDROM 75.000

SOLUTION CD
1996 Oltre 200 soluzioni dei principali giochi tipo 1942 P.A.W, Alone in the dark 1,2 e 3, tutta la serie di Ultima e tanti altri. R.H. 486 + 8MB + Windows
PC CDROM 69.000

SPACE ACE CD
Questo gioco non ha certamente bisogno di alcun commento! Uno dei migliori giochi a cartone animato mai creati! R.H. 386 DX + 4MB
PC CDROM 69.000

SPACE QUEST COLLECTION
La raccolta delle 5 avventure di space quest. Ambientato ovviamente nello spazio, grafica stile cartone animato ed alto contenuto umoristico. R.H.: 386 + 4 MB.
PC CDROM 85.000

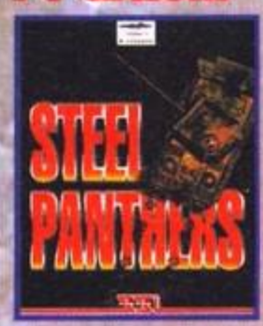
SPEAR OF DESTINY
Un gioco creato sullo stile di Wolfenstein 3D; visuale in prospettiva grafica tridimensionale con rotazione a 360°, oltre 20 livelli da completare, 4 livelli di difficoltà, livelli nascosti dedicati ai giocatori più abili, sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 56.000

SPORTS 5 PACK
Una raccolta dedicata agli amanti dello sport: CENTER COURT TENNIS, GENERAL ADMISSION SOCCER, JACK NICKLAUS GOLF, GENERAL ADMISSION GRAN PRIX, TOM LANDRY FOOTBALL.
PC CDROM 65.000

STAR CONTROL COLLECTION
La raccolta di STAR CONTROL e STAR CONTROL 2 due stupende avventure strategiche ambientate nello spazio. Migliaia di pianeti da esplorare in oltre 500 diversi sistemi solari, oltre 28 tipi diversi di navi spaziali, combattimenti all'ultimo sangue e tanto ancora! R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 45.000

STAR RANGERS
Gioco di azione strategico ambientato nella guerra delle galassie. Uno stupendo mix di strategia ed azione conferisce al prodotto una giocabilità pressochè unica nel suo genere. Decine di missioni tutte con grafica in SVGA e combattimenti all'ultimo sangue. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 119.000

STAR TREK THE NEXT GENERATION: A FINAL UNIT
Un'avventura veramente oltre ogni capacità di immaginazione. Immagini digitalizzate ed una giocabilità semplicemente fantastica. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 89.000

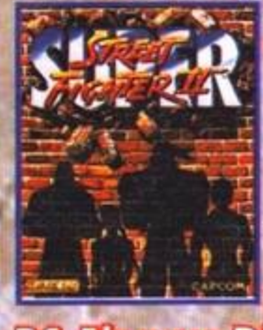


STEEL PANTHERS
Dai creatori di Pacific War, ecco una spelndida simulazione strategica che vede impegnati i carri armati nella II Guerra Mondiale. A disposizione oltre 40 scenari originali potrai comandare da un singolo plotone ad un intero battagliano con ampia disponibilità di mezzi terrestri ed aerei. Grazie al generatore di scenari potrai costruirti le tue battaglie personalizzate. Scenari e sonoro digitalizzati.
PC CDROM 99.000

STONEKEEP
Una stupenda avventura grafica stile Dungeon Master che ti vedrà impegnato in immensi labirinti sotterranei contro le forze diaboliche del male. A tua disposizione decine di armi e di magie, grafica in 3D e visuale in soggettiva.
PC CDROM 109.000

SU-27 FLANKER
Un eccezionale simulatore di volo di aerei militari. Curato veramente ai massimi livelli fin nei minimi particolari, persino la possibilità di editare sempre nuove missioni. Inoltre contiene un indispensabile training per imparare a volare perfettamente.
R.H.486DX+8MB
PC CDROM 89.000

SUPER SKI PRO
Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom,slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB.
PC CDROM 39.000



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
Finalmente il più famoso picchiaduro in edizione integrale praticamente identica al coin-op disponibile su personal computer. L'UNICA VERA EDIZIONE TURBO EISISTENTE.
PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 75.000
AMIGA 1MB 55.000
AMIGA 1200 75.000

TACTICAL MANAGER 2
La piu' bella simulazione di calcio mai esistita: più di 3700 giocatori ed oltre 41000 parametri settabii. Possibilità di gioco fino a 46 GIOCATORI!
AMIGA 1MB 29.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

TANK COMMANDER Simulazione di Carri armati, Comanda 4 mezzi blindati dotati di armamento devastante, attraverso 40 missioni, in paesaggi ed ambientazioni diverse.

PC CDROM 65.000

TAKE TEN PACK vol. 2 Stupenda compilation contenente ben 10 giochi: WOLFENSTEIN 3D, WIZARDRY, DOOM, CRIME CITY, CHAOS CONTINUUM, AIR FORCE COMMANDER, My First World Atlas, Personal Accounting, Print Master Gold, 125 Fonts for Windows. Disponibile per

PC CDROM 49.000

TEKWAR Un'incredibile avventura interattiva completamente digitalizzata in 3D con visuale in soggettiva stile DOOM. Dovrai esplorare un complesso mondo futuristico infestato da criminali di ogni genere. A tua disponisizione diversi armamenti che ti aiuteranno ad eliminare i nemici. Animazioni in 8 prospettive. un matrimonio perfetto tra action game e strategia. Suoni digitalizzati, possibilità di gioco via modem e via Network fino a 16 giocatori. R.H. 486/50 + 8MB.

PC CDROM 119.000

TERMINAL VELOCITY Una stupenda simulazione di volo spaziale caratterizzata da grafica in texture mapping 3D con rotazione a 360°. Combattimenti aria-aria e aria-terra in oltre 30 livelli e dozzine di armamenti ultra-moderni. Grafica ad evvetto "cinema" e sonoro digitalizzato. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 79.000

PC Floppy Disks 69.000

TFX 2 - EF 2000 Semplicemente eccezionale. Un gioco che combina perfettamente lo stile simulazione di volo ambientata in uno scenario di guerra con la giocabilità veramente ai massimi livelli e la grafica incredibilmente curata e conforme alla realtà. Sicuramente il miglior simulatore arcade mai creato!

PC CDROM 109.000

THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER Una stupenda avventura stile "punta e clicca" ambientata nella Francia del XVI secolo, ove impernando il Quinto Moschettiere, dovrete eseguire al meglio un incarico conferitovi da Re di Francia evintando i mille pericoli che vi attendono!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 89.000

THE DARK EYE Una fantastica avventura stile Role Play ambientata in un mondo di violenza e di detilitti. Sarete immersi in un labirinto popolato da dozzine di esseri malefici con un'atmosfera ispirata ai famosi romanzi di Edgar Allan Poe. Centinaia di visuali selezionabili grazie alla fantastica grafica in 3D animata. La colonna sonora eccezionalmente creata dallo stesso autore di Cyberia ed i personaggi creati dallo stesso autore di Aliens non possono che assicurare un deciso successo.

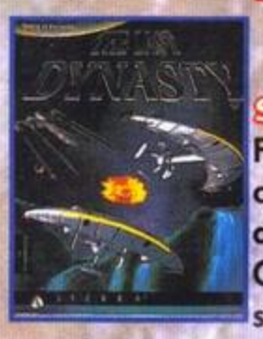
PC CDROM 105.000

THE DIG Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Sielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchida da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalerà ore di gioco indimenticabili. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 109.000

THE HIVE Un'incredibile action arcade game creata appositamente per sfruttare al meglio le possibilità di Windows 95. 20 livelli di azione continuacon grafica digitalizzata stile cinematico a 65000 colori. R.H. 486DX66 + 8MB.

PC CDROM 119.000



THE LAST DYNASTY (L'ULTIMA DINASTIA) Finalmente disponibile la versione completamente IN ITALIANO di uno dei migliori capolavori della SIERRA - COKTEL VISION. Una sensazionale simulazione di combattimento ed una grande avventura in un unico gioco. Grafica digitalizzata, effetti cinematografici ed alta risoluzione hanno richiesto addirittura l'impiego di 2 CD!!. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM (ITA) 109.000

PC CDROM (ING) 95.000

THE SCROLL Ambientato nelle antiche catacombe egiziane di Alessandria dovrai lottare contro i terribili Dei delle Tenebre. Avventura grafica con visuale in prospettiva caratterizzata da grafica ed animazioni spettacolari, interfaccia utente semplice con icone animate, diversi personaggi e finali originali. trame parallele, R.H. 486 + 2MB.

PC CDROM 69.000

THEXDER 2 Uno dei migliori platform/sparatutto mai visti su PC, creato naturalmente salla SIERRA, marchio di sicura qualitaà. Impersoni un Super Robot con l'arduo compito di distruggere una nutrita schiera di nemici sfruttando sia il potente arsenale a tua disposizione che tattiche e strategie particolari. Possibilità di gioco via modem e Network. Suoni digitalizzati e finestre video modificabili a piacimento. R.H. 486 DX66 + 8MB.

PC CDROM 109.000

THIS MEANS WARS Il mondo è appena stato distrutto dalle guerre nucleari. Il tuo compito è di ricostruire la tua città difendendola dagli attacchi di numerosi nemici, creare industrie ed eserciti, istruire la tua popolazione portandola a conquistare gli altri Paesi. Un vero capolavoro della simulazione strategica. R.H. 486DX66+8MB.

PC CDROM 79.000

THUNDERSCAPE Dalla SSI un bellissimo gioco di ruolo stile fantasy che Vi vedrà protagonisti di un incredibile viaggio nel Mondo di Aden tra mille insidie, trappole e malefici artifizi.

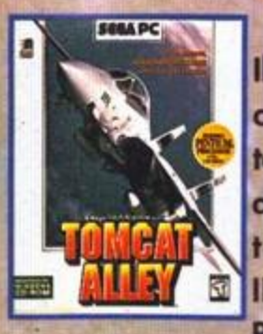
PC CDROM 95.000

TIE FIGHTER COLLECTOR L'attesissima versione su CD del famoso gioco dedicato alla saga di Guerre Stellari. La confezione comprende inoltre il data disk Defender Of The Empire e l'inedito data disk ENEMIES OF THE EMPIRE. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 109.000

TILT Uno dei più bei flipper mai visti su PC. Dalla Virgin questa stupenda simulazione. 6 tavoli grafica superCGA e sonoro digitalizzato. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486.8MB

PC CDROM 79.000



TOMCAT ALLEY Il primo titolo SEGA prodotto specificamente per PC CDROM. Un simulatore di volo da guerra senza precedenti. Grafica cinematica digitalizzata in full-screen. Semplicemente INCREDIBILE! R.H. PENTIUM + 8MB RAM

PC CDROM 109.000

TORIN'S PASSAGE Una incredibile avventura animata stile cartone animato prodotta dalla infallibile SIERRA . Grafica tridimensionale renderizzata in real time, 5 mondi da elplorare e tantissimi personaggi con cui interagire. Un vero capolavoro!. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 85.000

TURBO TRAX Un'incredibile gara automobilistica con decine di opzioni entusiasmanti. Vista dall'alto, opzioni per 1 o 2 giocatori anche in Link, effetti sonori e musica digitalizzata, 5 diversi veicoli su 5 tipi di terreno. 4 stili diversi di gioco.

AMIGA 1MB 55.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

TURNING POINT - NAPOLEONICS Dedicato agli amanti della simulazione strategica di guerre Napoleoniche, include le 3 principali campagne: BATTLE OF ARMADA, BATTLE OF GETTYSBURG e BATTLE OF WARTERLOO.

PC CDROM 35.000

ULTIMATE DOOM

Preparati ad un'esperienza al di là dell'immaginazione! I 3 episodi originali del gioco con 27 livelli nuovi , più un episodio inedito: THE FLESH CONSUMED. MANUALE IN ITALIANO.

PC Floppy Disks 59.000

PC CDROM 65.000

ULTIMATE GAME COLLECTION 2

Compilation contenente: STAR CRUSADER, RENEGADE, GREAT NAVALS BATTLE 3, JAMMIT, HELL, PANZER GENERAL.

PC CDROM 79.000

ULTIMATE SEVEN

Stupenda compilation contenente: SHADOW PRESIDENT, THE DAGGER OF AMON RA, HARRIER ASSAULT, DETROIT, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, LINKS PRO GOLF, LINKS COURSE BAY HILL.

PC CDROM 75.000

ULTIMATE FANTASY Una stupenda raccolta di avventure stile Advanced Dungeons & Dragons contenente: DARKSUN: SHATTERED LANDS, FANTASY EMPIRES, DUNGEON HACK, STRONGHOLD e UNLIMITED ADVENTURES.

PC CDROM 65.000

ULTIMATE SOCCER MANAGER Il più completo programma di gestione manageriale di calcio. Vanta centinaia di opzioni, statistiche, giocatori. Forma il tuo team preferito, leggi i giornali e attento alle ultime notizie: potrebbe essere l'occasione buona per VINCERE IL CAMPIONATO...

	PC CD ROM
PC CD ROM (italiano)	85.000
PC Floppy Disks	59.000
PC Floppy Disks (italiano)	79.000
AMIGA 1MB	55.000
AMIGA 1MB (italiano)	69.000
AMIGA 1200	55.000

ULTIMATE SOCCER MANAGER ITALIA DATA DISK

Finalmente l'attesissimo data disk per Ultimate Soccer Manager. Contiene tutto il nuovo campionato inglese e tutto il CAMPIONATO ITALIANO aggiornato all'ultimissimo calcio mercato.

AMIGA 1MB 35.000

AMIGA 1200 35.000

PC FLOPPY DISKS 35.000

ULTRA 3D PINBALL Dalla Sierra un capolavoro del genere flipper. Grafica entusiasmante in 3D con velocità di gioco spaventose. Possibilità di giocare in sequenza più tavoli e centinaia di livelli bonus. R.H. 486 + 8MB + Windows 3.1 o 95.

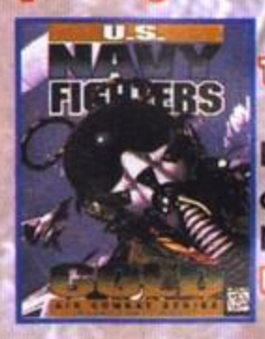
PC CDROM 63.000

UNDER A KILLING MOON Avventura grafica stile thriller completamente digitalizzata! Coinvolgente a tal punto da rendere difficile addirittura una pausa di gioco!! R.H.: 486 DX + 8MB. MANUALE E TESTO IN ITALIANO

PC CDROM 14.900

UNNECESSARY ROUGHNESS 96 La versione aggiornata con tutte le nuove formazioni e le nuove statistiche. Grafica ulteriormente migliorata ed oltre 1300 tattiche di gioco disponibili, più l'editor per crearne infinite. R.H. 486DX2 + 8MB

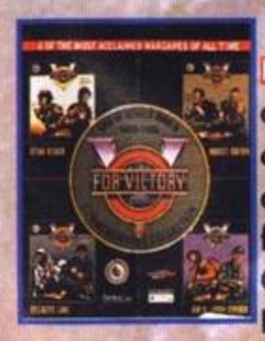
PC CDROM 109.000



US NAVY FIGHTERS GOLD EDITION

La nuova versione continiene anche i data disk AWARD WINNING US NAVY FIGHTERS e MARINE FIGHTERS.

PC CDROM 99.000

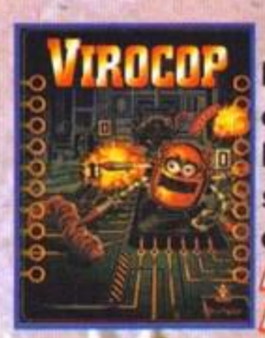


V FOR VICTORY PACK Per tutti gli appassionati di simulazione strategica di guerra ecco un validissimo prodotto che raccoglie tutte le serie di V for Victory: BATTLESET 1 , MARKET GARDEN, THE RUSSIAN FRONT e D-DAY NORMANDY. Il meglio del wargame. R.H. 386 + 3MB. PC CDROM 89.000

VEGAS GIRLS

Il più interessante videogioco d'azzardo per adulti del momento. 5 diverse specialità selezionabili ed uno stuolo di "partners" di prim'ordine. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

PC CDROM 79.000

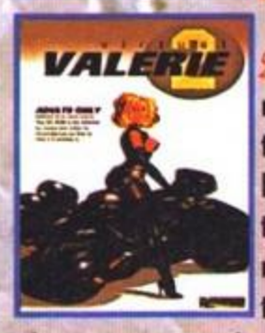


VIROCOP

Emozionante sparatutto ambientato all'interno di una LunaPark virtuale. Dovrai distruggere oltre 60 tipi diversi di Virus utilizzando oltre 20 armi diverse.

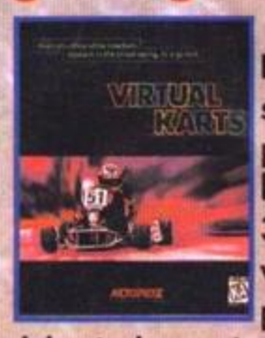
AMIGA 1MB 55.000

AMIGA 1200 55.000



VIRTUAL VALERIE 2 Stupendo gioco interattivo destinato ai MAGGIORI DI ANNI 18. Si tratta di un'avventura grafica stile DOOM con visuale in prospettiva ove ti troveerai coinvolto in trame altamente erotiche. Immagini digitalizzate lo rendono un gioco di proprozioni veramente incredibili. R.H. 486 + 8MB RAM + SUPERVGA.

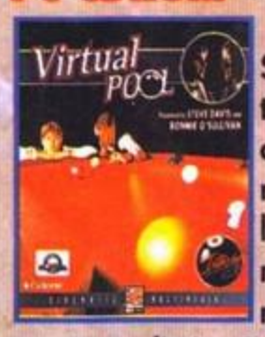
PC CDROM 83.000



VIRTUAL KARTS

Dalla Microprose, specialista delle simulazioni di guida, un vero e proprio gioco virtuale di gare su go-karts. Grazie alla visuale virtuale a 360 gradi, avete la possibilità di vedere l'azione da qualsiasi punto!Decine di opzioni di settaggio del veicolo, opzione per gioco in rete. Disponibile per

PC CDROM 109.000



VIRTUAL POOL

Splendida simulazione di biliardo. 4 tipi di giochi differenti, con aiuti e corsi di apprendimento, il tutto in full motion video. Particolarmente curata la modalità multi-giocatore, anche via modem. Tutte queste caratteristiche rendono Virtual Pool un gioco altamente realistico R.H. 386 SX 40MHz 4MB.

PC CDROM 59.000

VOODOO LOUNGE

L'incredibile CD interattivo dedicato al più famoso gruppo Rock del nostri secolo: i Rolling Stones. Potrai rivire con loro i momenti storici dei loro successi con la possibilità di intervenire come in un film! Musiche hi-fi e grafica interamente digitalizzata. R.H. 486DX + 8MB. PC CDROM 59.000

WARCRAFT 2

Il conflitto continua! ora per mare cielo e terra!. Costruisci ed amministra il tuo impero. Opzione multiplayer fino a 7 giocatori.Oltre 24 diverse campagne più 2 Super-Campagne per i più esperti.

PC CDROM 99.000

WARHAMMER: Shadow of the Hornet Rad **Stupenda avventura strategica stile fantasy caratterizzata dalla eccezionale grafica 3D a 360 gradi che ti permette di controllare qualsiasi cosa in qualsiasi momento. R.H. 486DX2 + 8MB**

PC CDROM 89.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

dove passa lascia sempre il segno

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504 dal lunedi' al sabato dalle 9:00 alle 19:30

WARPLANES
La più completa enciclopedia interattiva intramente dedicata agli aerei da guerra. Oltre 500 aerei ed oltre 1000 fotografie e filmati in full motion delle più famose battaglie, armamenti e descrizioni dettagliatissime in ogni particolare. Include inoltre 3 famosi simulatori di volo!! R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 75.000

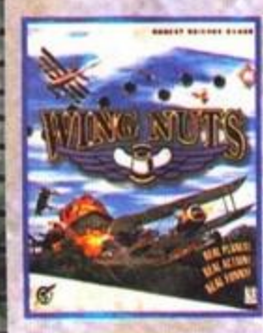
WARRIORS
FINALMENTE IL GIOCO DESTINATO A RIVOLUZIONARE COMPLETAMENTE IL GENERE PICCHIADURO. Grazie alla nuova tecnologia 3D BIO MOTION che crea i personaggi in 3D con animazioni perfettamente realistiche! Svariati personaggi, oltre 300 differenti effetti sonori, grafica in SuperVGA. R.H. 486DX + 4MB.
PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 69.000

WELCOME TO THE FUTURE La più bella avventura interattiva mai vista prima. Dovrai scoprire gli anticchi simboli che compongono le chiavi dello sviluppo della civiltà. Grafica digitalizzata ad alta risoluzione, visuale in prima persona suono campionato a 16 bit stereo. Un'esperienza unica nel suo genere. R.H. 486+8MB
PC CDROM 119.000

WEREWOLF vs COMANCHE Contiene 2 giochi su 2 CD. Ora puoi pilotare sia il famoso elicottero Russo WEREWOLF oppure l'Americano RAH-66 COMANCHE. Grazie alle nuove opzioni puoi giocare da solo, in Link e via modem oppure 1 contro 1 e in TEAM.Oltre 100 missioni, nuovi targets, 500 volte più veloce di un tradizione gioco in 3D.
PC CDROM 93.000

WETLANDS
Un Action - Thriller a grafica cinematica. Incredibili azioni di combattimento digitalizzate in 3D . Elevatissimo grado di interattività con i personaggi, ti permezzteranno di vivere un film in prima persona. R.H. 486DX2 + 8MB.
PC CDROM 77.000

WING COMMANDER 3 Avventura spaziale ispirata alla serie di Guerre Stellari. Combattimenti, simulazioni di volo, strategia, il tutto raccolto nei 4 CD che compongono l'opera. R.H. 486DX50 + 8MB
PC CDROM
1 0 9 . 0 0 0



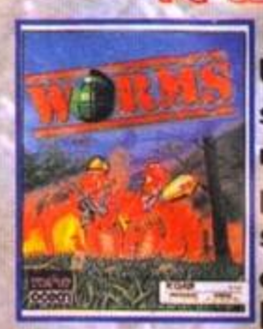
WING NUTS
Un entusiasmante gioco arcade basato sulla simulazione di volo ma con una tecnologia grafica completamente nuova. Infatti piloterai veri aerei della I Guerra mondiale senza doverti preoccupare della gestione del cockpit, ma solamente del vero e proprio combattimento. Grafica ovviamente in stile cinematico con effetti veramente eccezionali. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 109.000

WIPE OUT
La corsa tridimensionale di Aircraft futuristici più bella del mondo. 6 diversi percorsi, opzione di campionato del mondo e singola corsa, molteplici armi tattiche a disposizione, colonna sonora in stereo Hi-Fi. Effetti grafici veramente coinvolgenti. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 99.000

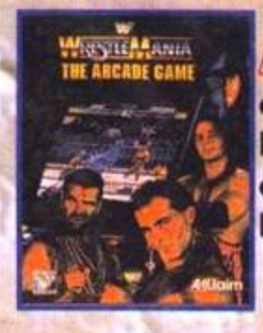
WITCHAVEN
Si tratta di una incredibile avventura di azione stile fantasy realizzata in grafica tridimensionale a sequenze cinematiche L'effetto su schermo è impressionante sia per la fluidità delle animazioni che per i dettagli dei personaggi. Visuale in soggettiva. R.H. 486DX + 8MB.
PC CDROM 105.000

WORLD OF XEEN
Sempre della serie MIGHT & MAGIC questa stupenda avventura su 2 CD caratterizzata da grafica con sequenze addirittura cinematografiche. Oltre 200 personaggi e centinaia di mostri ed oggetti, tutti indispensabili per risolvere i misteri di XEEN. R.H.386 + 2MB. PC CDROM 109.000

WORLD SOCCER INTERACTIVE Un gioco del calcio completamente nuovo nel suo genere. Infatti raggruppa la storia degli ultimi mondiali con possibilità di visualizzare tutte le partite, i giocatori, la storia del torneo, gli stadi il tutto in oltre 1000 immagini digitalizzate, Poitrete poi rivedere le migliori azioni grazie agli oltre 150 video clips tutti in full motion video ed infine potrete giocare tutte le partirte scegliendo tra 32 teams mondiali. R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 109.000



WORMS
Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile platform! In pratica devi gestire i movimenti e le funzioni di questi simpatici personaggi ognuno dei quali specializzato nell'uso di particolari armi ed ognuno dei quali indispensabile al momento opportuno. Il tutto in uno sfondo grafico realizzato con una nuova tecnologia che conferisce al gioco un realismo pressochè unico nel suo genere. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 79.000
PC FLOPPY DISKS
6 9 . 0 0 0
AMIGA 1MB 69.000



WWF WRESTLEMANIA ARCADE La più bella simulazione di Wrestling mai realizzata su PC. Incontri diretti o in squadra. Grafica digitalizzata. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 75.000

X-COM:TERROR FROM THE DEEP L'attesissimo seguito fi Ufo Enemy Unknown. Non ci sono parole per descriverne la bellezza e la giocabilità. R.H. 486 SX 4MB Ram SVGA
PC CDROM 95.000
PC Floppy Disk 95.000

X-WING COLLECTORS Abilità, azione ed avventura in questa raccolta di X-Wing sempre ispirata alla serie di Guerre Stellari. Oltre 120 missioni contro l'Impero più 6 nuove storie . R.H.: 386DX + 4MB RAM. IN ITALIANO
PC CD ROM 49.000

ZOOP
Un incredibile "puzzle game" con combattimenti "strizzacervello". Vi troverete assaliti da ogni lato in modo sempre più veloce fino ad avere i pollici paralizzati, gli occhi pesti ed il cervello fuso!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 53.000

Il Joypad più venduto in assoluto su PC. 4 bottoni e la possibilità di avvitare sul pad la pratica asticella che lo trasforma immediatamente in joystick. Contiene il software di calibrazione e di test.

Dalla THRUSTMASTER il miglior sistema di controllo dedicato agli appassionati di automobilismo. Volante, leva del cambio e pedaliera e tutto l'ocorrente per la calibratura ed il fissaggio. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

Disponibile inoltre una gamma completa di Joystick ed accessori professionali

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

Netscape - [Computer One Network]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Location: http://www.computerone.it

What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory Software

network

COMPUTERONE®

Il primo dominio Internet tutto italiano ove troverai tutte le informazioni aggiornate di ora in ora su qualsiasi prodotto software o cartuccia inerente al mondo del videogame

Come accedere? semplicissimo! l'indirizzo del dominio è

WWW.computerone.it

Cosa troverai?

Il catalogo completo con possibilità di scelta tra gli oltre 4000 articoli presenti ognuno scrupolosamente provato e descritto SENZA GIUDIZI DI PARTE per poterti dare una visione completa del prodotto ed una possibilità di scelta ancora più ponderata alle tue specifiche esigenze.

Una breve ma esplicativa descrizione della nostra Azienda con l'analisi dei nostri popositi, servizi ed obiettivi. In questo modo ci auspichiamo di essere identificati non solamente con una sigla o con un numero telefonico ma come un TEAM sempre a Tua disposizione.

Un'area appositamente creata per informarTi di ora in ora su tutte le news dal mondo del videogame! Qui potrai prenotare tutte le future uscite usufruendo inoltre di uno sconto particolare. Sempre in quest'area troverai inoltre le OFFERTE SPECIALI DEL GIORNO!!

Tutte le istruzioni e condizioni di vendita e spedizione. Troverai infatti i moduli già predisposti per effettuare qualsiasi tipo di ordine con la più amplia scelta sia di metodi di pagamento che di spedizione. L'ordine inoltre può essere effettuato anche direttamente dal menù del catalogo.

Una finestra aperta sul mondo del videogames. Grazie ai collegamenti diretti di COMPUTER ONE NETWORK potrai viggiare in tutto il mondo semplicemente scegliendo il posto e l'argomento preferito così da avere finalemnte a portata di "mouse" l'intero UNIVERSO DEL VIDEOGAME.

Grazie a questa rubrica, potrai vendere, acquistare e scambiare qualsiasi articolo USATO. Il tuo messaggio verrà visualizzato dalle migliaia di persone che ogni giorno entrano nell'area. Troverai inoltre un fantastico sito dedicato ad AIUTI, TRUCCHI E SOLUZIONI di tutti i games!!

E NON FINISCE QUI! Altre news online! Cosa aspetti a telefonare?

Questa è un'area riservata agli utenti MAGGIORENNI dedicata prevalentemente ai prodotti multimediali XXX-rated. OLTRE 2000 titoli già disponibili ed in continuo aggiornamento. LA REGISTRAZIONE verrà SEMPRE VERIFICATA a mezzo telefono dai nostri funzionari.

e-mail: c1@computerone.it

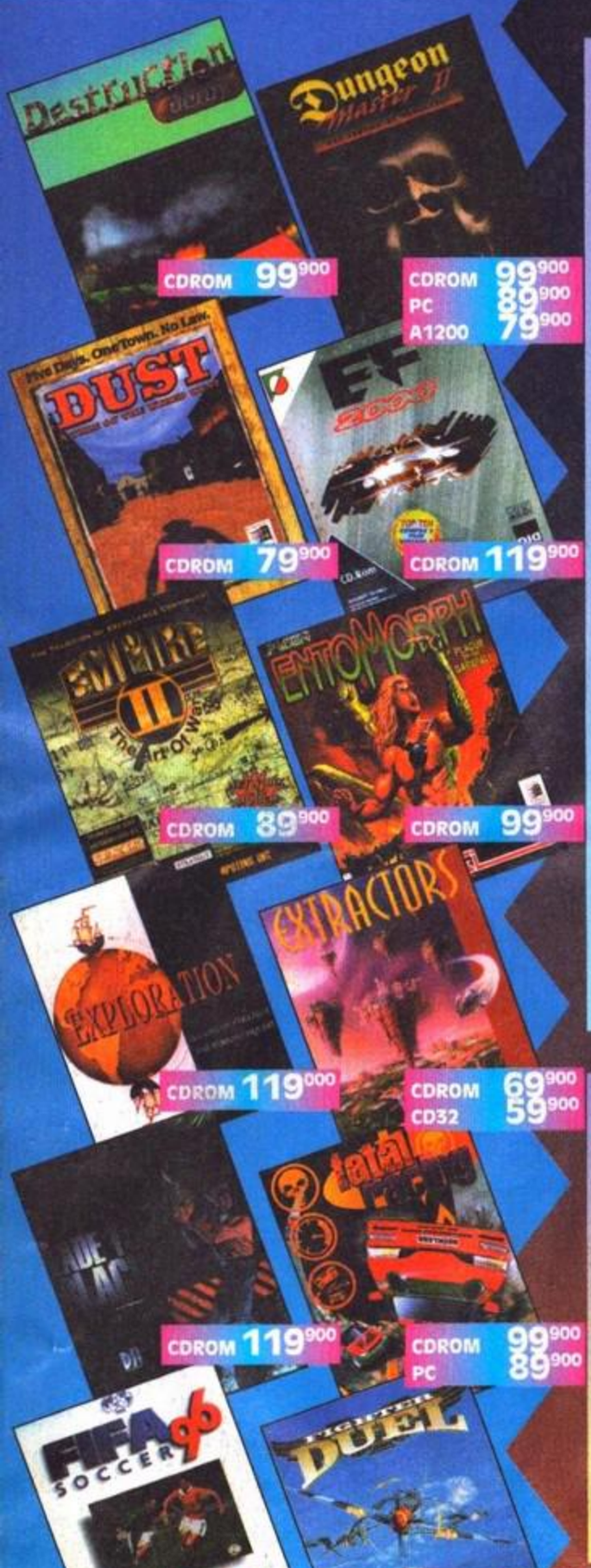
per qualsiasi problematica Vi preghiamo telefonare al 051 - 343504 ogni giorno escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES



AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
4D SPORT BOXING		29000
A10 TANK KILLER	39000	
A320 APPROACH TRAINER	69900	
AKIRA	79900	
ALADDIN		79900
ALIEN BREED 3D		69900
ARCADE POOL	49900	
ATR - ALL TERRAIN RACING	59900	
AWARD WINNERS GOLD	49900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79900	
B17 (BUDGET EDITION)	49000	
BANSHEE		49900
BASE JUMPERS	69900	69900
BEHIND THE IRON GATE	59000	
BLOODNET	69900	79000
BODY BLOWS 2	69900	69000
BRUTAL - ABOVE THE CLAW	59900	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59900	
BUMP'N'BURN	39900	
BURNING RUBBER		59900
BURNTIME	59900	
CANNON FODDER II (VERS. FULL PRICE)	49900	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39900	
CHAOS ENGINE	69000	59000
CIVILIZATION		89900
CIVILIZATION (BUDGET)	49000	
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69000	
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	49900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59900	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	89900	
COMBAT AIR PATROL	49900	
COMBAT CLASSICS 3	79000	
COOL SPOT	69900	
CORE COMPILATION AMIGA 1200		69900
COSMIC SPACEHEAD	49900	
CRYSTAL DRAGON	69900	
CYBER PUNK	59000	
DARKSEED	39900	
DAWN PATROL	59900	
DETROIT	79000	
DRAGONSTONE	79900	
DREAMWEB	89900	79000
DUNE II (BUDGET EDITION)	39900	
DUNGEON MASTER 2		79900
EMBRYO	49900	
EPIC	39000	
EXILE	59900	69900
EYE OF THE BEHOLDER II	49900	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39900	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39000	
FANTASY MANAGER 95/96 (BUDGET)	39900	
FEARS		79900
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49900	49900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69900	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49900	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99900	
FOOTBALL GLORY	69900	69000
FORMULA 1 (BUDGET EDITION)	49000	
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69900	
FRONTIER - ELITE II	79900	
GENESIA	69900	
GLOOM		59900
GUARDIAN		69000
GUNSHIP 2000	39000	79000
HEIMDALL II	59900	79900
HIGH SEAS TRADER		79900
HIRED GUNS	69000	
HISTORY LINE 1914-1918	79000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89900	79000
ISHAR 3	69000	
ISHAR TRILOGY	59900	
IT'S CRICKET	69900	
JAMES POND III		69900
JET STRIKE	59000	69000
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49900	
JUNGLE STRIKE	69900	
K240	69000	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	39900	69900
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49900	
KING'S QUEST VI	79900	
KING'S TABLE	79900	
KINGPIN	39900	
LEGACY OF SORASIL	39900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION)	39900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)		69000
LORDS OF THE REALM	79000	79000
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	69900	
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES		39000
MEGA TRAVELLER 2	39900	
MONKEY ISLAND 2	119900	
MORTAL KOMBAT 2	59900	
MR BLOBBY	29900	
MR NUTZ	49900	
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69900	
ODYSSEY	69900	
ON THE BALL WORLD CUP	39900	39900
OVERLORD	69000	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49900	
PERIHELION	69900	
PGA EUROPEAN TOUR	59900	69900
PGA TOUR GOLF	79000	
PINBALL ILLUSIONS		69000
PINBALL MANIA		69900
PINKIE	69900	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59900	
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79900	
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE		59900
POWERDRIVE	69900	
PREMIER MANAGER 3	59000	59000
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	69900	
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69900	
PRIMAL RAGE	79900	
PRIME MOVER	79900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69900	69900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39900	
REUNION	79000	79000
RISE OF THE ROBOTS		89900
ROADKILL		69000
SABRE TEAM		69000
SECOND SAMURAI	79900	79900
SENSIBLE GOLF	69900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	69900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2 95/96	69900	
SHADOW FIGHTER	69000	69900
SHADOW WORLDS	29000	
SHAQ-FU	49900	69900
SIERRA SOCCER	59900	
SIM CITY 2000		79000
SIM CLASSIC	79000	
SIM EARTH	39000	
SIM LIFE	39000	39000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89900	99900
SIMON THE SORCERER II	TEL.	
SKELETON KREW		79000
SKIDMARKS	59900	
SOCCER KID		69900
SOCCER STAR 1996	79900	79900
SOCCER SUPER STARS	89900	89900
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39900	
SPEEDBALL 2	49900	
STAR CRUSADER	69000	59900
STARLORD	99000	
SUBWARS 2050		49900
SUPER LEAGUE MANAGER	69900	69900
SUPER SKIDMARKS	69900	
SUPER STARDUST		69000
SUPER STREET FIGHTER 2	79000	79900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO		69900
SUPER TENNIS CHAMPIONSHIP	69900	
SYNDICATE	39900	
TACTICAL MANAGER 2	49000	
TACTICAL MANAGER ITALIA	39000	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	59900	
THE BLUE & THE GRAY	79000	
THE CLUE	69000	69900
THE LION KING		79900
THE PATRICIAN	49900	
THE SETTLERS	89900	
THE SPERIS LEGACY	69900	69000
THEATRE OF DEATH	79900	
THEME PARK	79000	89900
TOP GEAR 2	59000	59000
TORNADO (BUDGET EDITION)		39000
TORNADO + DESERT STORM (BUDGET)	39900	
TOTAL CARNAGE	69900	39000
TOTAL FOOTBALL	69900	
TOWER ASSAULT	49000	
TOWER OF SOULS		69900
TRACKSUIT MANAGER 2	69900	
TURBO TRAX	69900	
TURNING POINTS - NAPOLEONICS	79900	
UFO (BUDGET)	45000	45000
UFO (ITALIANA)	89900	89900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (BUDGET)	39900	39900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79900	
ULTIMATE SOCCER MANAGER ITALIA DISK	39900	39900
UNIVERSE	79000	
VALHALLA	79000	
VIROCOP	69900	69900
VIRTUAL KARTING		69900
VITAL LIGHT	69900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49900	
WAR IN THE GULF (BUDGET EDITION)	39900	
WATERWORLD	TEL.	
WHIZZ	69900	
WINTER SUPERSPORT		29000
WIZ'N'LIZ	69900	
WORLD CLASS RUGBY 95	49900	
WORLD CUP YEAR 94	49000	
WORMS	69900	
ZEEWOLF	69000	
ZONE WARRIOR	79900	

AMIGA CD32™

ALIEN BREED 3D	79000
AMERICAN FOOTBALL	49000
ARCADE POOL	39000
ATR - ALL TERRAIN RACING	59000
BANSHEE	69000
BATTLETOADS	59000
BENEFACTOR	69000
BRIAN THE LION	49000
BRUTAL - PAWS OF FURY	59000
BUBBA'N'STIX	59000
BUMP'N'BURN	69000
CANNON FODDER	69000
CAPTIVE 2/LIBERATION	49000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19000
CHAOS ENGINE	69000
CORE COMPILATION CD 32	79000
DARKSEED	79000
DISPOSABLE HERO	39000
DRAGONSTONE	79000
EXILE	69000
EXTRACTORS	59000
FEARS	69000
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69000
FIRE FORCE	59000
FLINK	69000
FLY HARDER	49000
FRONTIER - ELITE II	69000
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69000
FURY OF THE FURRIES	49000
GAMER GOLD COLLECTION	69000
GLOBAL EFFECT	39000
GLOOM	69000
GUARDIAN	69000
GUNSHIP 2000	79000
HEIMDALL II	49000
HUMANS I + II	49000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69000
JAMES POND III	69000
JUNGLE STRIKE	69000
KID CHAOS	69000
KINGPIN	39000
LABYRINTH OF TIME	29000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59000
LAST NINJA III	49000
LEGACY OF SORASIL	69000
LITIL DIVIL	69000
LOTUS TRILOGY	39000
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	69000
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69000
MICROCOSM	79000
NAUGHTY ONES	49000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79000
PGA TOUR GOLF	59000
PINBALL FANTASY	79000
PINBALL ILLUSIONS	69000
POWER GAMES	49000
POWERDRIVE	69000
PREMIERE	49000
QUIK	79000
RALLY CHAMPIONSHIP	79000
RISE OF THE ROBOTS	69000
ROADKILL	69000
SABRE TEAM	69000
SEEK AND DESTROY	39000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49000
SHADOW FIGHTER	69000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89000
SKELETON KREW	69000
SLEEPWALKER	59000
SOCCER KID	69000
SOCCER SUPER STARS	89000
SPEEDBALL 2	49000
STAR CRUSADER	69000
STRIKER -WORLD SOCCER-	69000
SUBWARS 2050	79000
SUPER METHANE BROTHERS	39000
SUPER SKIDMARKS	69000
SUPER STARDUST	79000
SUPER STREET FIGHTER 2	79000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79000
SUPERFROG	39000
SYNDICATE	69000
THE CLUE	59000
THE LOST VIKINGS	49000
THEME PARK	69000
TOTAL CARNAGE	49000
TOWER ASSAULT	69000
TROLLS	64000
UFO (INGLESE)	79000
ULTIMATE BODY BLOWS	79000
UNIVERSE	59000
VITAL LIGHT	69000
WHIZZ	79000
WILD CUP SOCCER	59000
WORMS	79000
ZOOL 2	69000

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PC

1830 RAILROADS AND ROBBER BARONS	99900
1942 AIR PACIFIC WAR	99900
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	49900
A4 NETWORKS	99900
ACES OF THE DEEP (DATA DISK)	69900
ACTUA SOCCER	89900
AIR POWER	89900
AL UNSER'S ARCADE RACING	69900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79900
ALIEN LEGACY	99900
ARMORED FIST (VERS. CLASSIC)	49900
ATP	79900
ATP - SCENERY ITALY	89900
BALDIES	89900
BATTLE BUGS	89900
BATTLE ISLE 2	89900
BLOOD BOWL	89900
BRETT HULL HOCKEY 1995	99900
BRIDGE CHALLENGER	69900
BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAR SHARIF	89900
BRUTAL - PAWS OF FURY (BUDGET)	39900
BURIED IN TIME	99900
CANNON FODDER II (VERS. CLASSIC)	49900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89900
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39900
CHAOS ENGINE	59900
CHESS CHALLENGE	89900
CIVILIZATION (BUDGET)	49900
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69900
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69900
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99900
COMANCHE SUPER PACK	79900
CORRIDOR 7	49900
CRIBBAGE	49900
CYBERBYKES	69900
DARK SUN 1 : SHATTERED LANDS	109900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	79900
DARKER	79900
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39900
DAWN PATROL	69900
DESCENT	79900
DOGFIGHT (BUDGET EDITION)	39900
DOMINUS	99900
DOOM DATA DISK D-ZONE	49900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49900
DUKE NUKEM 2 (BUDGET EDITION)	39900
DUNE II (BUDGET EDITION)	39900
DUNGEON MASTER 2	89900
EVOCATION II - IL SOGNO -	59900
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39900
F14 FLEET DEFENDER GOLD (BUDGET)	49900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39900
FANTASY LEAGUE FOOTBALL	59900
FATAL RACING	89900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	59900
FIFTH FLEET - DATA DISK	59900
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79900
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	69900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99900
FLIGHT SIMULATOR 5 - ITALY SCEN.1.2	109900
FLIGHT SIMULATOR 5 - WASHINGTON	69900
FLIGHT SIMULATOR 5.1	89900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	179900
FOOTBALL GLORY	79900
FORMULA 1 (BUDGET EDITION)	39900
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99900
FRONTIER - ELITE II (BUDGET)	39900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99900
GABRIEL KNIGHT	119900
GENGHIS KHAN 2	99900
HARDBALL 4	89900
HARPOON 2	99900
HARPOON 2 : SCENARIO EDITOR	59900
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET	69900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	69900
HEROES OF THE 357TH	109900
HEXEN	89900
HOKUM KA-50	79900
HOLE IN ONE	59900
INDY CAR RACING	89900
INFERNO LIMITED EDITION	89900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	69900
ISHAR TRILOGY	59900
JAGGED ALLIANCE	79900
JUNGLE STRIKE	89900
KINGPIN	39900
KNIGHT OF XENTAR	109900
LEGIONS	79900
LINKS 386 PRO	99900
LINKS 386 PRO - BIGHORN -	59900
LINKS 386 PRO - TROON NORTH -	69900
LODE RUNNER	89900
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	59900
MASTER OF ORION (BUDGET EDITION)	49900
MENZOBERRANZAN	99900
METAL MARINES	89900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79900
MORTAL KOMBAT (VERS. CLASSIC)	49900
MORTAL KOMBAT + DOOM II	79900
MORTAL KOMBAT 2	69900
NASCAR (VERS. CLASSIC)	49900
NASCAR TRACK PACK	39900
NERVES OF STEEL	69900
OPERATION EUROPE	109900
OUTPOST	99900
OVERLORD	99900
PACIFIC STRIKE	99900
PARADOX'S IN TIME	89900
PINBALL DREAM SPECIAL	89900
PINBALL ILLUSIONS	89900
PINBALL MANIA	89900
PIRATES GOLD	39900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	69900
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79900
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	59900
PREMIER MANAGER 3	59900
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	69900
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	39900
PSYCHO PINBALL	89900
PYROTECHNICA	69900
QUARANTINE (BUDGET)	39900
QUARANTINE 2 : ROAD WARRIOR	89900
RAILROAD TYCOON DELUXE (BUDGET)	49900
RALLY (VERS. CLASSIC)	49900
RAPTOR (BUDGET EDITION)	39900
RISE OF THE ROBOTS	89900
RISE OF THE TRIAD	79900
SAIL SIMULATOR 2.1	119900
SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.2	69900
SCREAMBALL	59900
SENSIBLE GOLF	79900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79900
SIM ANT	39900
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL KIT DOS	49900
SIM CLASSIC	79900
SIM LIFE	49900
SIM TOWER	89900
SIMON THE SORCERER II	99900
SLIPSTREAM 5000	89900
SOCCER SUPER STARS	89900
SOCCER TEAM MANAGER	59900
SOLITAIRE DELUXE	79900
SPACE FEDERATION	89900
SPACE QUEST IV (VERS. CLASSIC)	49900
SPACE QUEST V (ITA)	99900
SPACE SIMULATOR	109900
STARDUST SUPER EDITION	69900
STARLORD	119900
STRIKE COMMANDER	119900
STRIKER 95	69900
SUBWARS 2050	49900
SUPER KARTS	79900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89900
SUPERFROG	49900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99900
SYSTEM SHOCK	109900
T.F.X.	119900
TANKS ! WARGAME CONSTRUCTION SET II	119900
TERMINAL VELOCITY	79900
THE BLUE & THE GRAY	89900
THE LION KING (VERS. CLASSIC)	49900
THE MACHINES	49900
THE PERFECT TRILOGY	89900
THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF	89900
THEME PARK	109900
TIE FIGHTER	109900
TIE FIGHTER DEFENDER OF THE EMPIRE	49900
TORNADO + DESERT STORM (BUDGET)	39900
TOWER ASSAULT	79900
TRANSPORT TYCOON SCENARY DISK	69900
TRANSPORT TYCOON (ITALIANO)	89900
UFO (ITALIANA)	99900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA)	99900
ULTIMA VII BLACK GATE (BUDGET ED.)	49900
ULTIMATE BACKGAMMON	89900
ULTIMATE DOOM	69900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (BUDGET)	39900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89900
ULTIMATE SOCCER MANAGER ITALIA DISK	39900
UNIVERSE	89900
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	89900
VIRTUAL POOL	109900
VIRTUOSO	89900
WACKY WHEELS (BUDGET EDITION)	39900
WARCRAFT	99900
WARRIORS	79900
WORLD HOCKEY 1995	69900
WORMS	89900
ZOOP	59900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GM

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

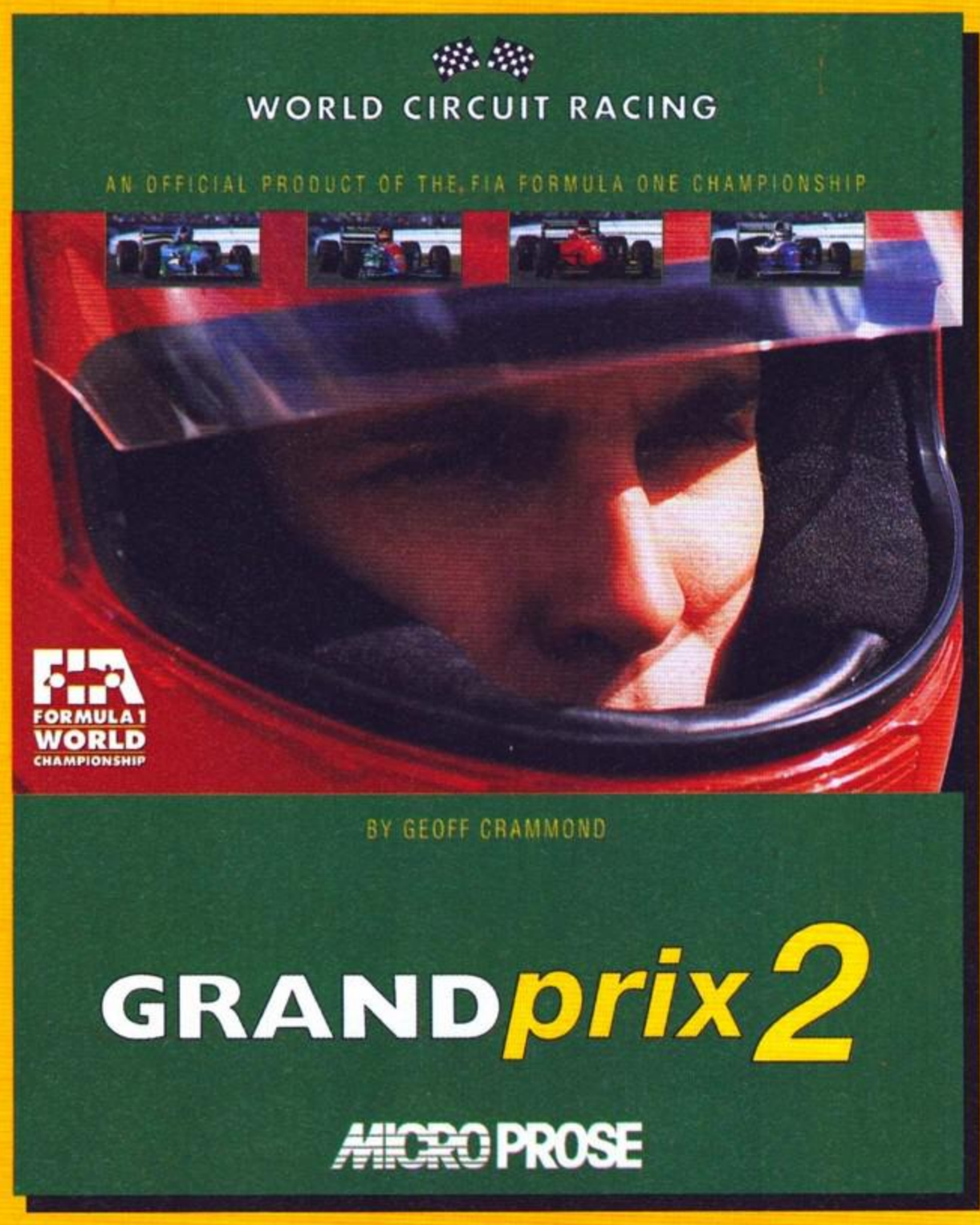
CD DEDICATO ITALIANO

WORLD CIRCUIT RACING

GRANDprix2

IMPROVVISAMENTE TUTTI GLI ALTRI GIOCHI DA CORSA SCOMPAIONO

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP



DELPI

CD.Rom

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 SX 33 MHZ O SUPERIORE,
8 Mb DI RAM, SVGA,
CD.Rom DRIVE,
CONSIGLIATO JOYSTICK.

MicroProse e Geoff Crammond presentano il seguito della simulazione che impose lo standard per tutti gli altri giochi del genere. Un'estrema esperienza totale della stagione di campionato 1994. Grafica eccezionale. Vetture e piste al massimo del realismo. Vedrai il casco del pilota muoversi, la vettura rispondere alle sollecitazioni del circuito e le differenze dei riflessi solari nelle diverse condizioni meteorologiche.
- licenza FIA per l'utilizzo dei veri protagonisti della Formula 1.

Prodotto ufficiale della FIA FORMULA 1 CHAMPIONSHIP. Licenza concessa da FOCA a FUJI Television.
Grand Prix 2 - gioco © 1995 Geoff Crammond

£ 99.900

MICROPROSE

Numero Verde 167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)